MUKANA MYÖS PC PELAAJA

konsoli pelaaja

MUKANA GT3 / MAX PAYNE -JULISTE!

€ 5,03
29,90 mk

10/01
Loka 2001

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • XBOX • WONDERSWAN

METAL GEAR SOLID 2

Suurhaastattelu!

Escape from Monkey Island

Nyt myös PS2:lla!

Maximo

Viihteen maksimi?

Kolikkopelien historia

Paluu menneisyyteen

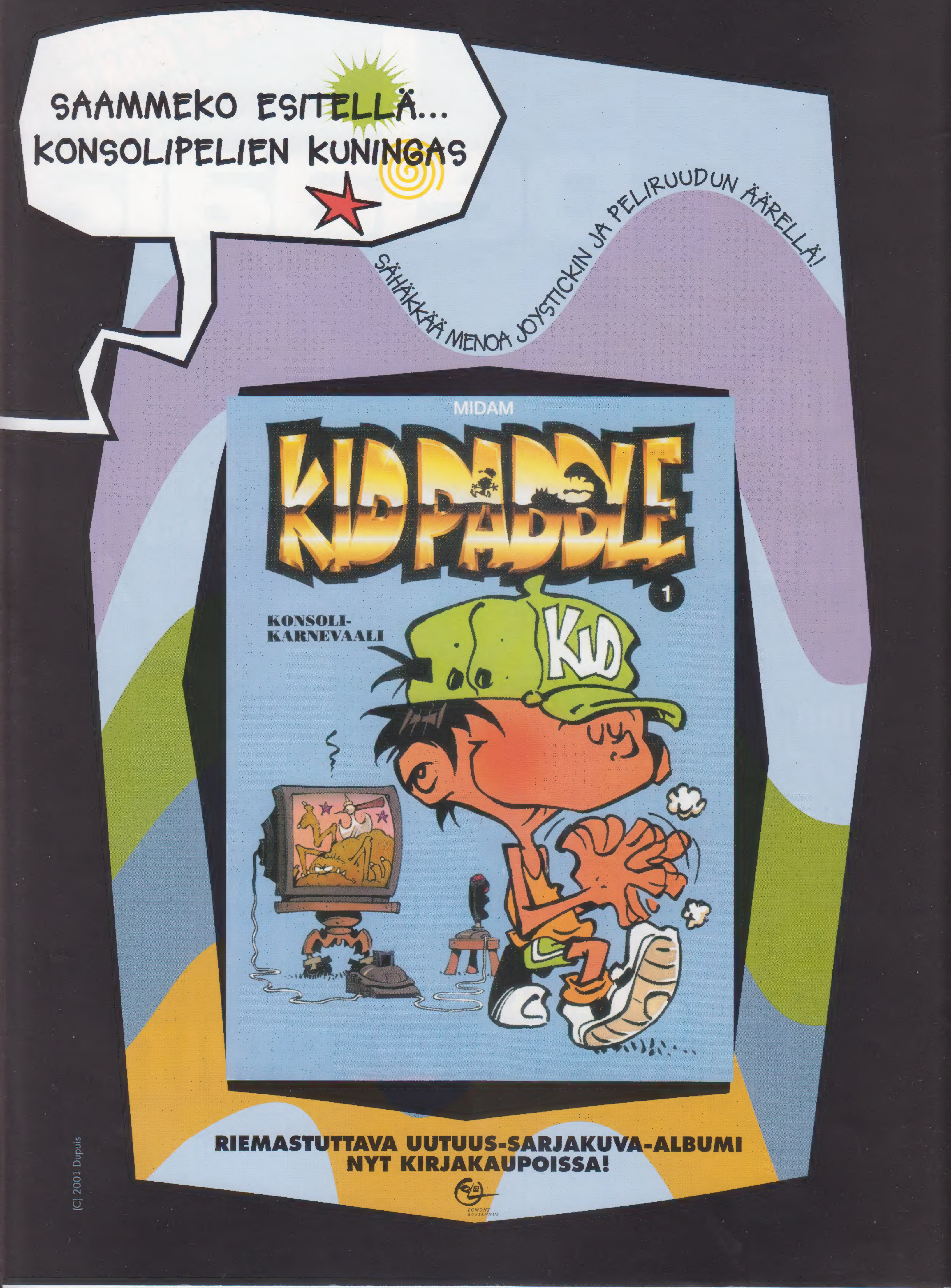
ENNAKOT: Onimusha 2 • Half-Life • Thunderhawk: Operation Phoenix • Crash Bandicoot • Rez • Jurassic Park: Survival • Ruby Tribe • Air Force Delta Storm • One Piece Mansion •

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

Fantasiasta todellisuudeksi

ARVOSTELUSSA mm. 7 Blades • Sonic Adventure 2 • ATV Offroad Fury • Colin McRae Rally • Looney Tunes Racing • Army Men Advance • Earthworm Jim • Anachronox • Iridion 3D • Ready 2 Rumble Round 2 • UEFA Challenge • Ephemeral Phantasia • VIP • Le Mans 24 Hours • X-Men Wolverine's Rage •

www.egmont-kustannus.fi
PAL.VKO 2001-43
6 414887 689946 01010
768994-01-10



SAAMMEKO ESITELLÄ...
KONSOLIPELIEN KUNINGAS
SÄHÄKKÄÄ MENOA JOYSTICKIN JA PELIRUUDUN ÄÄRELLÄ!
MIDAM
KID PADDLE
1
KONSOLI-
KARNEVAALI
KID
RIEMASTUTTAVA UUTUUS-SARJAKUVA-ALBUMI
NYT KIRJAKAUPOISSA!
EGMONT KUSTANNUS

SYKSYN LEHTIÄ

Kiitämme palautteesta, hyvät lukijat! Palaute on ollut runsasta ja asiallista, joten sen pohjalta on ollut helppoa tehdä johtopäätöksiä. Positiivinen yllätys oli se, miten lukijamme reagoivat uuden PC Pelaaja -osion ilmestymiseen. Suurin osa piti PC-osuuden lisäämistä lehteen hyvänä uudistuksena, joka kiinnostaa myös konsolien parissa hääriviä pelaajia. Ruusuja sai myös uudistunut taittomme, jota kaikki vastanneet pitivät entistä laadukkaampana. On aina mukavaa huomata, että tehdyt muutokset onnistuvat. Jatketaan samaa rataa.

Tietenkin mukaan mahtui myös kriittisiä äänenpainoja. Monet pelkäsivät PC-osion valtaavan sivuja konsolimateriaalilta ja valtaavan lehden kokonaan. Näin asia ei suinkaan ole. Huolestuneet voivat siirtyä suoraan sivulle 31 ja tutustua Kallen kolumniin, jossa hän selvittää PC-osion tulevaisuutta.

Tämänkertaisessa numerossamme pureudumme kahteen pelialan odotetuimpaan ja kohutuimpaan ilmiöön. Toinen niistä on Hideo Kojiman luotsaama *Metal Gear Solid 2*, jonka tiimoilta onnistuimme hankkimaan harvinaisen suurhaastattelun ennen Mr. Kojiman vetäytymistä julkisuudesta. Haastattelun löydät sivulta 24.

Toinen lokakuun numeromme makupaloista on *Final Fantasy: The Spirits Within*. Squaren elokuvarintamalla tekemä aluevaltaus on herättänyt rönsyilevää keskustelua elokuvien ja pelien tulevaisuudesta ja jopa siitä, tulevatko tietokoneanimoidut hahmot syrjäyttämään näyttelijät kokonaan. Eräät FF-fanaatikot ovat kuitenkin olleet toista mieltä. Lue reportaasimme ja valitse puolesi.

Tulevaisuutta ei kuitenkaan ole ilman menneisyyttä. Kaiken edistyksen keskellä on hyvä hiljentyä hetkeksi ja luoda katsaus menneiden aikojen vallankumouksellisiin laitteisiin, jotka paistattelivat maineen valokeilassa ennen kuin aika ajoi niistä ohi. Tässä numerossamme syvennymme sekä kolikkopelien että konsolipelien menneisyyteen mittavien artikkelien voimin.

Parhaat palat tarjotaan aina viimeisenä. Lokakuun Konsolipelaajan liitteenä on tyylikäs *Gran Turismo 3 / Max Payne* -juliste, jota on turha etsiä mistään muualta. Julisteen aihe onkin osuva yhteenveto keskustelulle PC-osiosta ja sen tarpeellisuudesta – hyvät pelit kannattaa aina huomioida, ilmestyivätpä ne sitten konsolille tai PC:lle. Tätä kiistää tuskin kukaan.



VEIKKO MALMBERG

KONSOLIPELAAJA: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus),
278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Kalle Rosti
Hannu Tervaharju

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt, Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov, Mats Lundgren, Jonas Svensson

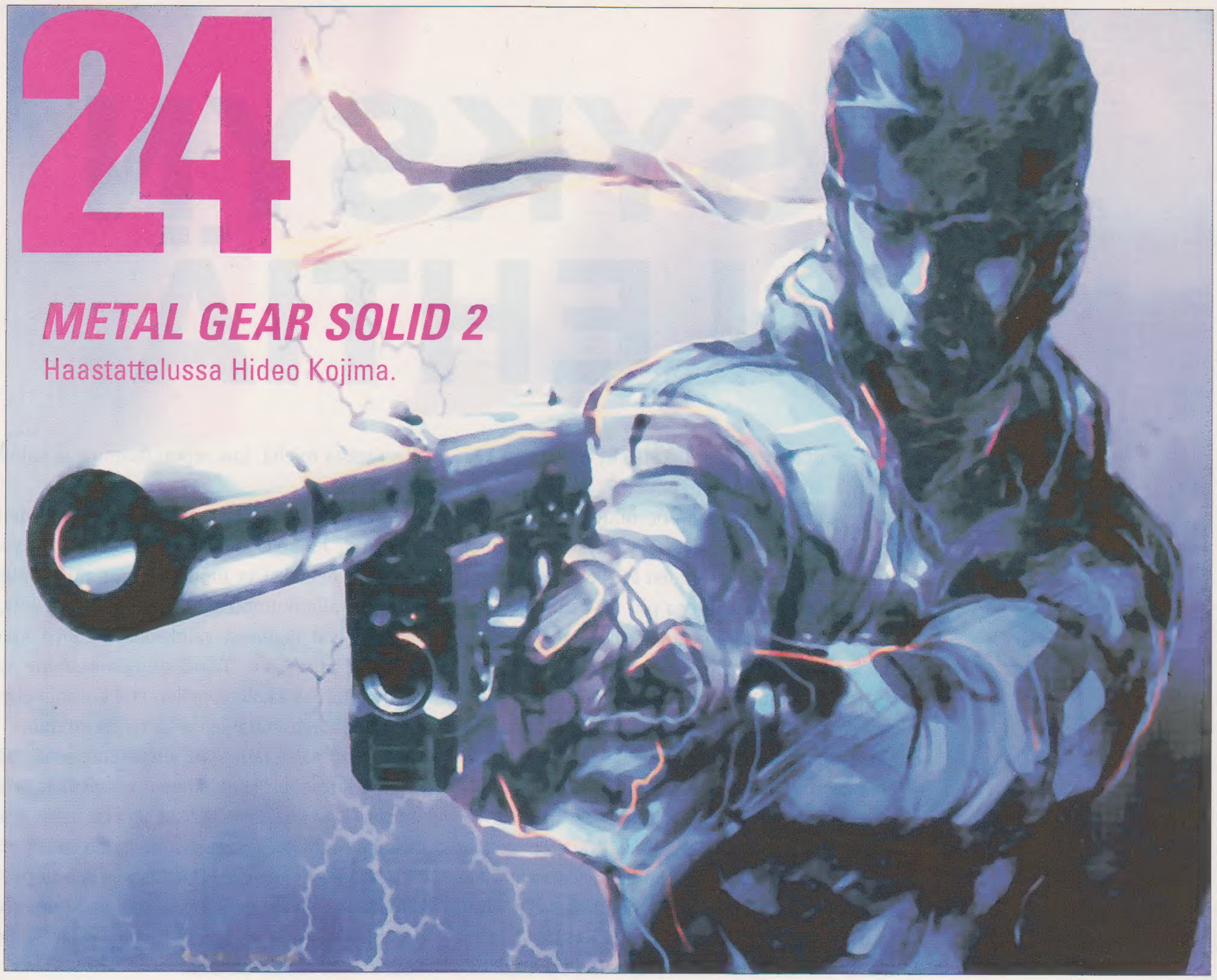
TAITTO: Kimmo Torvinen, Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Toto Prod.

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
UK PressMedia Oy / Uusi Kivipaino Oy, Tampere 2001
ISSN 1458-0454



24

METAL GEAR SOLID 2

Haastattelussa Hideo Kojima.



16

KOLIKKOPELIEN HISTORIA

Erään aikakauden loppu.



12

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

Fantasia on nyt todellisuutta.

SISÄLLYS



08 ONIMUSHA 2



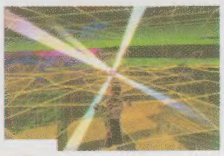
09 HALF-LIFE



09 THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX



10 CRASH BANDICOOT



10 REZ



10 JURASSIC PARK: SURVIVAL



11 RUBY TRIBE



11 AIR FORCE DELTA STORM



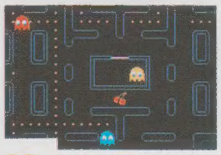
11 ONE PIECE MANSION



22 MAXIMO



36 ANACHRONOX



38 PELIHISTORIA



48 SONIC ADVENTURE 2



50 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



52 EPHEMERAL PHANTASIA



53 7 BLADES



54 READY 2 RUMBLE ROUND 2



55 COLIN MCRAE RALLY



56 ATV OFFROAD FURY



56 VIP



59 LE MANS 24 HOURS

ARVOSTELUT

VAKITUISET

POSTIA

Konsolipelaaja toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on
Konsolipelaaja/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

Syksy on taas ja lapsilla kuraiset kengät, mutta sehän ei toki menoa haittaa alati mielenkiintoisella konsolipelirintamalla. Palautetta on taas tullut melkoisesti ja varsinkin koskien uutta PC-osiotamme. Osaan kirjeistä vastataan tällä palstalla, ja osaan on vastattu yleisemmin jäljempänä tulevassa Peliteoria-kolumnissa. Että sellaista.

Hyvät Kopemonit.

Voisin kehua lehteänne useista asioista, mutta tällä kertaa olisi hiukan valittamista. Ensiksikin, turhan bittipopin voisi jättää pois, niitä sivuja ei edes jaksa lukea. Laittakaa vaikka ihana RPG-osio takaisin sen tilalle. Kiitoksia kuitenkin tulee Anime-sivuista, joita oli tavallista enemmän. Konsolisodasta sen verran vielä, että uskon Nintendon vääntäneen hybridinsä Panasonicin kanssa koska ei uskonut pärjäävänsä muuten muille konsoleille. Itse kannatan Playstation2:sta ja Xbox häämöttää uhkaavana horisontissa...
Olisi myös hiukan kysyttävää:
1. Harkitsen PS2 ostamista, etenkin *Final Fantasyn* takia, joten onko mahdollista, että Square tekee sarjaansa myös Xboxille, jolloin ehkä kannattaisi hankkia se, tehonsa tuomien mahdollisuuksien vuoksi?
2. Onko mahdollista saada *FF*-pelien soundtrackeja jostain käsiinsä?
3. TÄMÄ ON ERITTÄIN TÄRKEÄÄ!! Milloin mekin pääsemme nauttimaan maagisen *Final Fantasyn* kymmenennestä osasta?

Fantasiaa odotellessa
terveisin, Lex

1. Selailin Xboxille tulevien pelien listaa, enkä huomannut joukossa yhtään *FF*:ää. Tokihan Square jossain vaiheessa saattaa sarjaa Xboxillekin julkaista.
2. On, lähinnä tilaamalla netistä tai musiikkiliikkeiden kautta.
3. Vasta ensi vuonna, ikävä kyllä.

KoPemon

Palautetta Konsolipelaajan PC-osiosta

PC-osion pitäisi olla suurempi eli enemmän kuin 7–8 sivua. Ja lisää peliarvosteluja ja lisää arvostelijoita. Koska eihän yksi arvostelija riitä mihinkään. Onko PC-pelaaja lehteä enää olemassa kun se tuli Konsolipelaaja lehden kanssa samaan lehteen? Miksi PC-osio on niin pieni?

T: J.K..

Valitettavasti pidämme PC-osion laajuuden nykyisellään, sillä Konsolipelaajan lähtökohta ja pääpaino on ollut ja tulee olemaan nimenomaan konsoleissa. Pyrimme kuitenkin kattamaan koko pelaamisen kentän, mukaan lukien PC-pelit. Jos kumartaa vain yhtä laitevalmistajaa, ei näkemyksen laajentaminen liene pahasta... PC-pelien arvostelijoihin liittyvät tulevissa numeroissa Topi ja Martti, joten sen suhteen pelit tulevat jatkossa olemaan monipuolisemman seulan läpikäyneitä. PC-pelaajan ilmestyminen itsenäisenä lehtenään loppui heinäkuun numeroon, minkä jälkeen se liitettiin toimituksineen osaksi käsissäsi olevaa sisarlehteä Konsolipelaajaa.

KoPemon

Moro!

1. Onko GBA:lle mahdollisesti tulossa uusia Zelda-pelejä?
2. Entä Gamecubelle?
3. Onko havaintoa milloin?
4. Paljonko Gamecube ja sen pelit sitten tulee maksamaan?

Zelda-fani

1. Ei ihan heti.
2. On.
3. Ensi vuonna.
4. Taitaa olla liian aikaista veikata hintaa tässä vaiheessa.

KoPemon

HAUDI!

Teidän lehti on tosi hyvä! Nyt asiaan...
1. Mikä olisi teidän mielestä hyvä seikkailu- tai toimintapeli GBA:lle, kun olen äskettäin ostanut GBA:n?
2. Aikooko Nintendo julkaista Pokemoneja vielä GBA:lle?
Ei sitten muuta.
PS. vastatkaa!

Tomi

1. Hanki nyt vaikkapa ensialkuun *Super Mario Advance* ja *Castlevania: Circle Of The Moon.* Eiköhän niissä vähäksi aikaa tekemistä riitä!
2. Mitä luultavimmin, onhan sarja erittäin suosittu.

KoPemon

Morjesta!

1. Ensi alkuun kiitokset minultakin tosta nimenvaihroksesta! Kuka ton idean lehden uudesta nimestä keksi ja kehitti? Eläköön Suomi ja suomalaisuus! Niin että nuppi tutisee!
2. Miksi ihmeessä tälläsitte lehteenne ton PC-pelaaja osion? Onko sitä kenties vaadittu? Kyllähän PC:n omistajille piisaa ennestäänkin lehtiä, eikä pidä luulla, että kaikilla lukijoillanne on PC.
3. Paljon onnea vaan, Sonic! Sellainen kauneusvirhe oli arkistossa, että *Sonic The Hedgehog 2* tehtiin MYÖS Megadrivelle. Väitettä ei käy kiistäminen, koska minulla on sellainen peli.
4. Olinko mielestänne tyhmä ja hullu, koska en ostanut Dreamcastia, vaan PS2:n? Päädyin tähän ratkaisuun, koska Dreamcast on loppujen lopuksi aika outo laite (en päässyt etukäteen testaamaan), ja olisihan toistakymmentä PS-peliä pitänyt vaihtaa Dreamcastin peleihin.
5. Milloin mainio Peliopas palaa lehteenne?
6. Entä mihin Kaija on häippässyt? Ei kai sille ole sattunut mitään pahaa?

T:Peluri

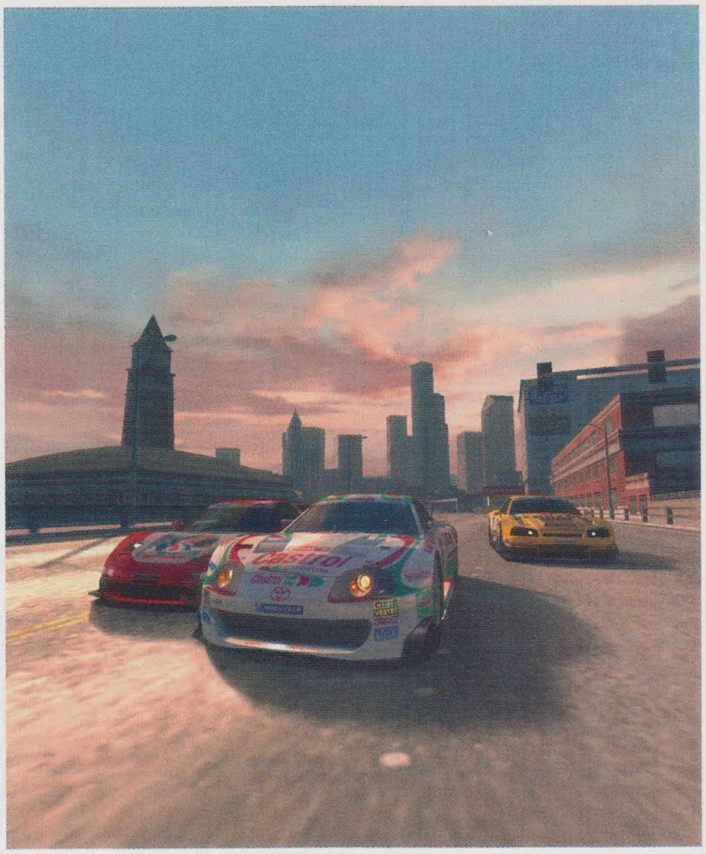
1. Nimi syntyi pitkän ja mutkaisen kehitystyön tuloksena. Toimituksen ahkerat peli-intoilijat ja laaja nimenkehittelytiimi pohtivat uutta nimeä yökaudet uurastaen samalla peliarvosteluiden ja muiden töherryksiensä parissa. Lopulta rakas lemmikkipapukaijamme päästi nokastaan uuden nimen: Konsolipelaaja. Siinähän se.
2. Ks. edellä ja eteenpäin Peliteoriaan asti.
3. Hyvä huomio! Arkistoon oli todella lipsahtanut pieni virhe: Nimittäin *Sonic The Hedgehog 2* oli virheellisesti merkattu kahteen kertaan Game Gearille, kun siinä tietysti olisi pitänyt lukea Megadrivelle. Valitamme tapahtunutta!
4. Et suinkaan, joskus on pakko tehdä valintoja. PS2 on tietysti hyvä valinta varsinkin nyt kun Sega jätti Dreamcastin valmistuksen.
5. Jaa, tilan salliessa ehkä joskus, katsotaan nyt...
6. Kaija joutui melkoiseen hemmottelumyllerrykseen tuon nimiasian jälkeen. Se on muuten ihan kunnossa, mitä nyt pieni laivakorppupöhö

KoPemon

konsoli pelaaja

GRAN TURISMO 3 KIERTUEELLA

GT3 POHJOISMAIDEN KLUBEISSA



Gran Turismo 3: A-Spec rynnäköi suomalaisiin klubeihin rytinällä syyskuun alussa. Racing-kilpa alkoi 1. syyskuuta tamperelaisessa ravintola Pulsessa. Klubiin oli tuotu useita konsoleita, joista jokainen pyöritti autopelien ykköstä, mutta ohjelma ei jäänyt vapaamuotoisen pelailun asteelle. GT3:a pelaavat klubivieraat pääsivät ottelemaan keskenään palkinnoista, joita olivat mm. T-paidat ja houkutteleva 4000 markan palkkioshekki. Finaaliin laskettiin otettujen kierrosaikojen perusteella valittu kahdeksan pelaajan ryhmä.

Gran Turismo 3 Release Party-nimellä kulkeva kiertue ei rajoittunut ainoastaan Suomeen. Vastaavia skaboja järjestettiin kaikissa Pohjoismaissa. Tarkoituksena on tietenkin markkinoida *GT3:a* kuluttajille, ja Pulsessa kuulemiemme kommenttien perusteella tässä onnistuttiinkin mainiosti.

– Huippupeli, hymyilivät *GT3:n* ohjaimiin päässeet.

Gran Turismo 3 Release Partyn muita pysäkkejä olivat Turku (7. 9) ja Helsinki (8.9)

PLUSSAT JA MIINUKSET

+ ARCADEPELIT
Kuoleva peligenre, jota ilman meillä ei olisi konsoli- tai tietokonepelejä.

– PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2
Pelin USA-lanseeraus on spiikattu ja sen päivitetty versio on yhteensopiva laajakaistaliittimen kanssa. Valitettavasti me eurooppalaiset emme koskaan tule näkemään Sega-konsolin *Phantasy Staria.* Mikä skandaali!

! KONSOLIRAKENTELU
Etkö ole tyytyväinen konsoliisi? Ei se mitään – parantele sitä! Internet on pullollaan vinkkejä esim siitä, miten Game Boy voidaan muuntaa soittimeksi (www.littlesounddj.com).

? PALJON PUHETTA
Mitä enemmän repliikkejä, sitä enemmän käännettävää. Mutta miten ihmeessä *Final Fantasy X:n* kääntäminen voi viedä Sonylta ja Squarelta kokonaisen vuoden?

SOKERIHUURRETUT SUPERSANKARIT

PIIRRETTY KOLMIKKO JAHTAA KONNIA GBC:LLA



Piirretty Powerpuff Girls -sarja ilmestyy myös Game Boy Colorille. USA:ssa pelit ovat olleet saatavilla jo pitkään.

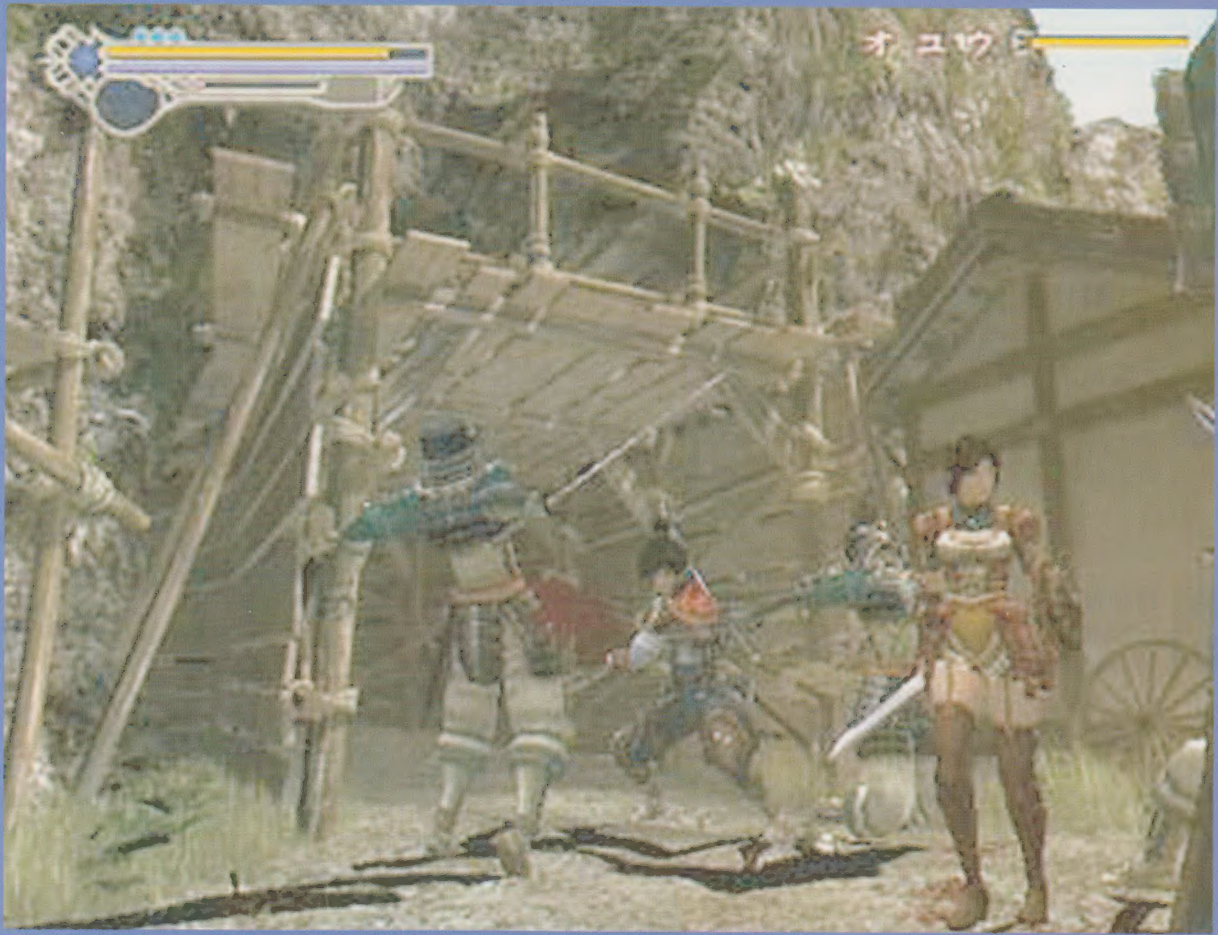
Jos töllöttimessäsi näkyy Cartoon Network –kanava, saatat tunnistaa Blossomin, Bubblesin ja Buttercupin. Nämä söpöt sankarittaret kutsuvat itseään nimellä Powerpuff Girls ja jahtaavat kaupunkia piinaavia roistoja, joita johtaa apina nimeltä Mojo Jojo.

Nyt Powerpuff Girlsit saavat kukin oman Game Boy Color-pelinsä. Pelien nimeton *Mojo Jojo, Battle Him* ja *Paint the Townsville Green.* Joka peliä tähdittää eri Powerpuff Girl ja ne sijoittuvat jonnekin toiminnan ja tasoloikan välille. USA:ssa pelejä on saanut jo vuoden 2000 alusta ja tähän mennessä ne ovat myyneet yli 600 000 kappaletta. Nyt Warner Brosin lisenssillä valmistamat pelit saapuvat mitä ilmeisimmin myös Suomeen – onko Pokémoneilla ja Digimoneilla syytä huoleen?

ONIMUSHA 2

Vaikka *Onimusha:Warlords* ei aivan odotusten tasolle yltänytkään, oli se silti varsin hyvä peli. Jatko-osa sijoittuu vuosikymmenen päähän *Onimushan* tapahtumista eli vuoteen 1573. Paha sotavaltias Nobunaga on palannut, mutta tällä kertaa hänellä on mukanaan valtava joukko paholaisia ja demoneita. Originaalipelistä tuttu Samanosuke-samurai on korvattu Yagyuu Juubei -nimeä tottelevalla miekkosella. Toivon mukaan tämä hyypiö hoitelee miekkamittelöt yhtä miehekkään brutaalisti kuin ystävämme Samanosuke! Koska suurin osa *Onimusha:Warlordsin* työryhmästä on ollut mukana työstämässä myös kakkososaa, on syytä olettaa että myös Mr. Juubei kykenee yhtä näyttäviin suorituksiin kuin Samanosukekin. *Onimusha 2* eroaa Xboxille käännettävästä originaalista siinä, että sen taustat ovat edelleen esituotettuja. Monet saattavat pettyä tähän, mutta joka tapauksessa *Onimusha 2* vaikuttaa olevan edeltäjäänsä siistimpi ja täydellisempi paketti. Tietojemme mukaan mukana on myös motion capture- ja videojaksoja. Peli ilmestyy Japanissa ensi vuoden maaliskuussa.

- PELIKONE: **PLAYSTATION2**
- LUONNE: **TOIMINTA**
- VALMISTAJA: **CAPCOM**



Onimusha 2:n taisteluissa on yhtä paljon puhkua kuin ykkösosan kahinoissa.





Esituotetuista taustoista huolimatta vaikuttaa siltä, että Capcom on onnistunut luomaan peliinsä tunnelmallisen ympäristön.







HALF-LIFE

Half-Life on eräs tunnetuimmista PC-peleistä, ja niinpä se käännetään myös PlayStation2:lle. Peli tekee konsolidebyyttinsä kuluvana syksynä. Kaikki PlayStation2:n omistajat voivat onnitella toisiaan, sillä pelistä näyttää tulevan vielä parempi kuin PC:llä loistaneesta edeltäjästään.

Eräs PlayStation2-version uutuuksista on se, että kaksi pelaajaa voi suorittaa yhdessä lukuisia tehtäviä. Mielenkiintoiselta vaikuttaa myös se, että hmishahmoihin kyllästyneet voivat valita hahmokseen hirviön. Työryhmän mukaan sekä hahmot että aseet ovat kaksi kertaa detaljoidumpia kuin PC:lle hiljattain julkaistussa *Blue Shiftissa.*

Toivon mukaan Half-Life todella päätyy markkinoille – olisi masentavaa, jos myös pelin PS2-versio kokisi Dreamcast-version kohtalon.

- PELIKONE: **PLAYSTATION2**
- LUONNE: **TOIMINTA**
- VALMISTAJA: **GEARBOX**











PlayStation2:n *Half-Life* tarjoaa erinomaista grafiikkaa ja mahdollisuuden kahden pelaajan yhteistyöhön.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX







Thunderhawk: Operation Phoenixin realistiset ympäristöt ja räjähdysefektit ovat houkutteleva yhdistelmä.

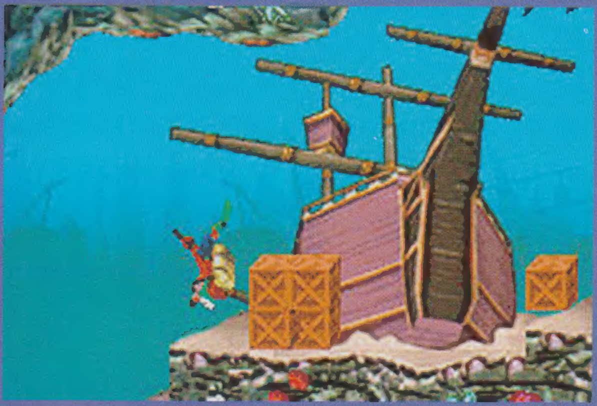




Jos ostit PlayStationin heti sen ilmestyttyä, muistat ehkä pelin nimeltä *Thunderhawk II.* Jos satuit vastoin kaikkea todennäköisyyttä omistamaan vielä Mega CD:nkin, saatat muistaa pelin ykkösosankin. Nyt sarja saa jatkoa – *Thunderhawk: Operation Phoenix* ilmestyy tällä kertaa PlayStation2:n puitteissa. Peli tarjoaa nipun haastavia tehtäviä ja mahdollisuuden toimia yhdessä kaverin kanssa. Core Design lupailee hienoa grafiikkaa ja paljon toimintaa – no, screenshotien perusteella ainakin graafinen vaikuttavuus on helppo todeta. Pelaaja voi lentää vapaasti 256 neliökilometrin suuruisella alueella, jonka sää saattaa muuttua selkeästä sumuiseksi, sateiseksi tai jopa lumi- tai hiekkamyrskyksi. Pelin on määrä ilmestyä syyskuun lopulla.

- PELIKONE: **PLAYSTATION2**
- LUONNE: **TOIMINTA**
- VALMISTAJA: **CORE DESIGN**

CRASH BANDICOOT



Crash päättää kastaa talviturkkinsa. Totta vai tarua?

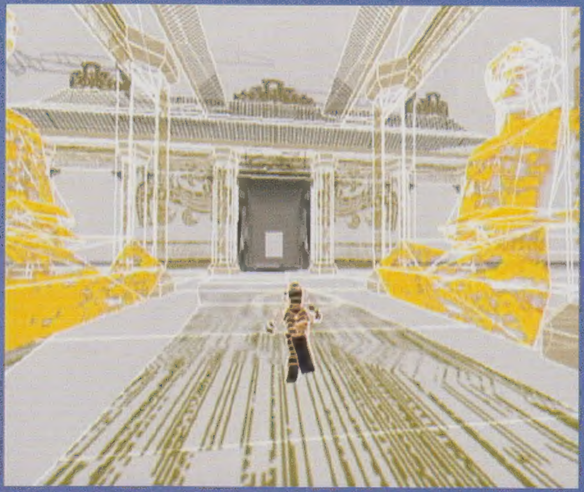




Amerikkalainen Vicarious Visions -pelifirma on tällä hetkellä kovassa työn touhussa. *Tony Hawk's Pro Skaterin* Game Boy Advance -käännöksen jälkeen firma on keskittynyt valmistamaan Crash Bandicootin tähdittämää tasoloikkapeliä. Pelillä ei ole vielä edes virallista nimeä, mutta sen on määrä sisältää 25 kenttää ja sekoittaa kaksi- ja kolmiulotteisia maailmoja. Jos kaikki sujuu suunnitelmien mukaan, peli valmistuu ensi vuoden maaliskuussa.

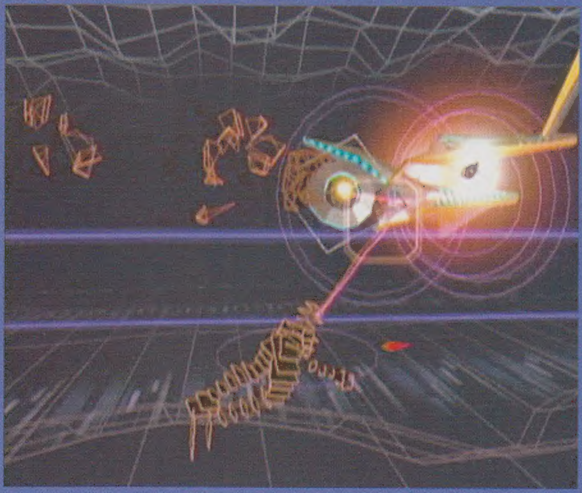
- PELIKONE: **GAME BOY ADVANCE**
- LUONNE: **TASOLOIKKA**
- VALMISTAJA: **VICARIOUS VISIONS**

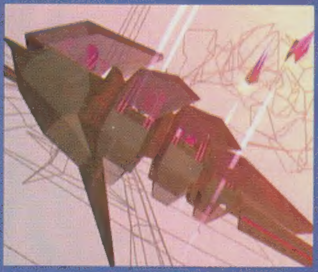
REZ

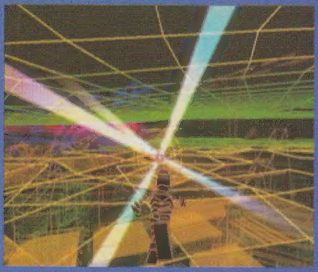


Sega julkaisee edelleen sangen omaperäisiä pelejä. Viimeisin mallikappale on *Rez*, jota voisi parhaiten kuvailla räiskinnän ja musiikkipelin sekoitukseksi. Aina ampuessasi vihollisen alkaa musiikkiriffi soida, ja mitä enemmän vihollisia ammut, sitä enemmän saat pieniä melodianpätkiä. Koska myös pelin grafiikka on todella psykedeelistä, voidaan puhua melko häiriintyneestä projektista... *Rez* ilmestyy syksyllä sekä Dreamcastille että PlayStation2:lle.

- PELIKONE: **DREAMCAST/PLAYSTATION2**
- LUONNE: **TOIMINTA**
- VALMISTAJA: **UNITED GAME ARTISTS**







Sävellä musiikkia ampumalla vihollisia. Aika häiriintynyt idea, vai mitä?

JURASSIC PARK: SURVIVAL





Ei dinoja mailla halmeilla. Mutta odota vain, kyllä ne tulevat.



Jurassic Park III oli yksi kesän suurimmista elokuvahiteistä. Nyt Savage tuo markkinoille myös uuden Jurassic Park -pelin. Pelin juoni ei kuitenkaan seuraile elokuvan juonta aivan orjallisesti. Savagen väki on ollut melko vaiteliasta projektin suhteen, mutta he paljastivat Jurassic Park: Survivalin etenevän tehtäväpainotteisesti. Pelaajan on löydettävä ryhmänsä kadonneet jäsenet, kukistettava terroristit ja... niin, vältyttävä joutumasta dinosaurusten ateriaksi...

- PELIKONE: **PLAYSTATION2**
- LUONNE: **TOIMINTA**
- VALMISTAJA: **SAVAGE**

RUBY TRIBE

M [illegible] kan sekoituksek[illegible] [illegible] ilmestyy PlayStationi[illegible] vaalla.

- [illegible]
- TUONNE [illegible]
- VALMIST[illegible]

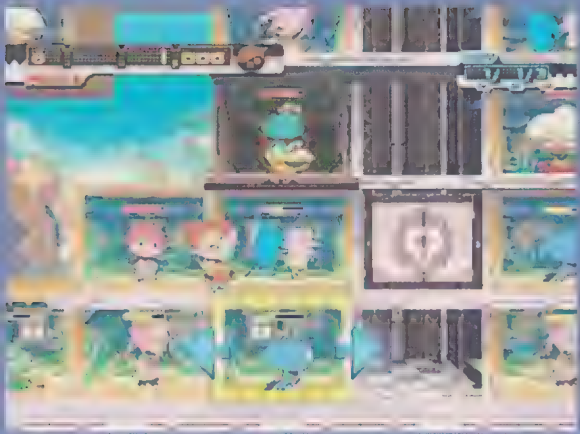






[illegible]

ONE PIECE MANSION





O [illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] CAPCOM



[illegible]

AIR FORCE DELTA STORM



[illegible]



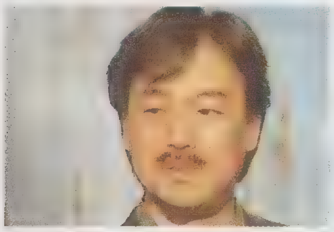


K [illegible] Storm flirttailee selvästikin A[illegible] Combat -sarjan kanssa, mutta [illegible]atkin [illegible] valliukset vaikuttavat [illegible] hyviltä. Kannattaa tsekata.

- PELIKONE [illegible]
- [illegible]
- VALMISTAJA KONAMI

FAKTA

HIRONOBU SAKAGUCHI
Tittel: Tuottaja
Yritys: Square
Tunnetuimmat pelit: *Final Fantasy I-X*, *Chrono Trigger* ja *Parasite Eve*.
Muuta: Mr. Sakaguchi ehti toimia hetken myös Squaren varajohtajana, mutta nyt hän on keskittynyt jälleen tuottajan tehtäviin.



Hironobu Sakaguchi



FINAL FANTASY:

ODOTUS ON KESTÄNYT YLI KAKSI VUOTTA, MUTTA VIIMEINKIN TYÖ ON VALMIS. *FINAL FANTASY:THE SPIRITS WITHIN* JOUTUI TANELIN KYNSIIN – VALPAS TOIMITTAJAMME PUREUTUI PINTAA SYVEMMÄLLE.

TEKSTI:TANELI

Hironobu Sakaguchilla oli unelma. Tuo unelma on kulkenut pitkän tien konsolipelien kautta valkokankaalle, mutta tuskin edes Sakaguchi itse olisi uskonut unelmansa muuntuvan todeksi näin kouriintuntuvalla tavalla. Hänen panoksensa pelimaailmalle on kuitenkin saattanut alulle jotakin, mikä voi merkitä täysin uuden aikakauden alkua.

Final Fantasy on aina rakentunut kerronnalle, joka yhdessä harkitun juonen ja taitavasti rakennetun tunnelman kanssa on ollut sarjan kaikille osille tyypillinen tavaramerkki. Tämän piirteensä ansiosta *Final Fantasy* tuntuu yhtenäiseltä sarjalta, vaikka pelien päähenkilöt ovatkin tyystin eri henkilöitä tyystin erilaisissa maailmoissa. Eri osat poikkeavat toisistaan myös kerronnan suhteen. Sarjan ensimmäiset kuusi osaa kuuluvat ns. Old School -kategoriaan, mutta varsinainen muutos koettiin *Final Fantasy VII:n* myötä. Tuolloin Square alkoi sisällyttää CD-levyille tietokonein animoituja, erittäin detaljoituja välijaksoja.

Henkilökohtaisesti en kuulu tietokoneanimoitujen välijaksojen äänekkäimpiin puolestapuhujiin. En ainakaan tällä hetkellä. Suurin syy tähän on yksinkertaisesti se, että huipputietokoneiden ja tavallisten pelikonsolien tuottaman grafiikan ero on aivan liian tuntuva. Jos pelifirma sekoittaa samaan peliin kahdella eri laitteistolla laadittua grafiikkaa, voi niiden kontrasti olla suorastaan kammottava. Monet Squaren pelit ovat tuottaneet minulle karvaan pettymyksen juuri edellä mainitun graafisen eroavaisuutensa vuoksi – minua inhottaa siirtyä huonompaan grafiikkaan pelin jatkuessa silmiä hivelevän kauniin välijakson jälkeen. Uskon kuitenkin ymmärtäväni, mitä Hironobu Sakaguchi ajaa takaa. Kontrolloitu kerrontatapa on hänen keinonsa pitää huolta siitä, että ymmärrämme häntä ja näemme hänen laatimansa maailmat asukkaineen juuri sellaisina kuin hän itsekin on ne nähnyt. Jos tätä ajatusta pyörittelee mielessään jonkin aikaa, ei pelifilmi tunnu sittenkään niin kovin huonolta ajatukselta.

TUNNETTU TARINA

Final Fantasy: The Spirits Within pohjautuu Hironobu Sakaguchin laatimaan tarinaan, jota käsikirjoittajat Al Reinart (mm. *Apollo 13*) ja Jeff Vintar (mm. *Iron Man*) ovat muokanneet. Pelien tapaan kyse on elämästä ja kuolemasta. On vuosi 2065 ja maapallo on joutunut kaiken elämän tuhoavien aaveiden hyökkäyksen kohteeksi. Harvat jäljellä olevat ihmiset ovat paenneet avaruuteen. Yksi heistä on nuori ja kaunis nainen, mystisiä unia näkevä Tri Aki Ross (Ming-Na). Yhdessä oppi-isänsä Tri Sidin (Donald Sutherland) kanssa hän etsii kahdeksaa henkeä, joiden avulla Maata hallitsevien aaveiden voittokulku voidaan pysäyttää. Elokuva pyörähtää käyntiin Akin laskeutuessa autioituneeseen New York Cityyn. Hän on tarkkaillut kaupungin ympäristöä ja onnistunut paikallistamaan seitsemännen hengen raunioista, mutta sitä etsiessään hän joutuu kuolemanvaaralliseen kissa ja hiiri-leikkiin saaliinhimoisten aaveiden kanssa. Odottamaton apu raskaasti aseistetulta iskuryhmältä pelastaa hänet ja hän onnistuu saamaan pienessä kasvissa majailevan seitsemännen hengen mukaansa. Iskuryhmää johtaa kapteeni Gray Edwards (Alec Baldwin), ja kaikesta päätellen Akilla ja Graylla on menneisyydessään jotain muutakin yhteistä kuin tuttavapiiri. Tämä tuo päähenkilöiden leiriin tiettyä jännitettä, joka kehittyy ja kypsyy elokuvan myötä. Aki ja Tri Sid joutuvat kuitenkin odottamattomiin vaikeuksiin. Brutaali kenraali Hein ei jaksa odottaa Tri Sidin luonnonhenkiin perustuvan Gaia-teorian valmistumista, vaan luottaa tuomiopäivän aseeseen, avaruustykki Zeukseen, jolla hän toivoo voivansa tuhota aaveiden pesäpaikaksi paljastuneen meteoriittikraaterin.

Tiedemiesten ja kenraali Heinin vastakkainasettelu tuo mieleen George Romeron pahamaineisen zombitrilogian viimeisen osan, *Day of the Deadin*. Kyseisessä elokuvassa zombirutto on vallannut koko maailman ja viimeiset eloonjääneet ovat linnoittautuneet eristettyyn ohjussiiloon. Ryhmä jakautuu suoraa toimintaa kannattaviin sotilaisiin ja maltillisempiin tiedemiehiin, joiden ratkaisu osoittautuu



THE SPIRITS WITHIN

oikeaksi. *Final Fantasy:The Spirits Within* ei kuitenkaan vaivu aivan romeromaiseen lohduttomuuteen. Se sisältää myös kvasi-mytologisia aineksia maaäiti Gaiasta, jonka kuolema tietää kaiken elämän katoamista. Huvittavana yksityiskohtana mainittakoon, että amerikkalaiset fundamentalistikristityt polttivat "epäjumalan esittämisestä" hihansa ja suosittelevat perusteellista keskustelutuokiota elokuvan nähneiden lasten kanssa näiden palauttamiseksi jälleen oikeille raiteille.

KÖYHÄ HENKILÖGALLERIA

Final Fantasy:The Spirits Withinin hahmoilla on yhteneväisyytensä myöhempien *Final Fantasy* -pelien kanssa, mutta siitä löytyy myös piirteitä, joita Sakaguchin tarinoista ei hevin löydä. Kahden tärkeimmän henkilöhahmon välinen romanssi ei ole mitään tavatonta, mutta minua oudoksuttaa se, että Square on jostain kummallisesta syystä nimennyt Cidin Sidiksi. Vaikka erikoisen ja hieman surumielisen Akin olemuksessa onkin mielestäni vivahdus *Final Fantasy VII:n* Cloudia ja Grayssa puolestaan *Final Fantasy VI:n* Edgaria, ovat filmin hahmot huomattavasti latteampia kuin peleissä seikkailevat kolleegansa. Tämä huomio pätee Akin, Sidin ja Grayn muodostaman, sinänsä hyväksyttävän kärkikolmikon lisäksi erityisen kipeästi pelkiksi statisteiksi jääviin hahmoihin. Grayn iskuryhmän kokoonpano on hyvin tyypillinen – mukana on niin jättikokoinen musta kersantti, kovanaamainen naissotilas kuin sukkelasanainen teknikkokin. Paha kyllä heistä yksikään ei jää kovin elävästi mieleen, vaikka esim. teknikon äänenä toimiikin monissa elokuvissa kunnostautunut Steve Buscemi. Repliikkien puute pudottaa ryhmän jäsenet täysin taka-alalle. Arkkikonnan roolia vetävän kenraali Heinin (James Woods) asiat eivät ole yhtään sen paremmalla tolalla. *Final Fantasy* -pelien pahimmilla konnilla on tapana esiintyä Sakaguchin tarinoissa, mutta tälläkin kertaa filmin ja pelin kontrasti on huomattava. Vaikka kenraalissa riittää uhoa ja jopa henkilökohtaisen koston elementtejä, jää hän puhtaasti kakkoseksi vaikkapa *Final Fantasy VI:n* Kefkalle. Kenraalista ei muodostu sellaista arkkipahista, jota filmi kaipaisi – katsojan on välillä suorastaan vaikea päättää, mitä hän Mr. Heinistä oikein ajattelisi. En oikein jaksa uskoa Sakaguchin tarkoittaneen tätä alkuperäistä käsikirjoitusta kirjoittaessaan.

HURMAAVA KOKEMUS

Final Fantasy:The Spirits Withiniä työstettäessä sen tuotanto jaettiin eri työryhmille ja osastoille. Amerikkalainen osasto huolehti hahmoista, kun taas japanilainen työryhmä ahkeroi ympäristöjen, hirviöiden ja erikoisefektien parissa. Elokuvan nähtyäni olen valmis vannomaan, että japanilaiset ovat onnistuneet jenkkikollegoitaan paremmin. Avaruusasemien tekniset laitteet, hylättyjen kaupunkien rappio ja meteoriittikraaterien aavehelvetti on suunniteltu upeasti aina

FINAL FANTASY:THE SPIRITS WITHININ LUOMISEEN KÄYTETTY TEKNIIKKA TUO SQUARELLE LISÄÄ MAINETTA JA SITÄ PYRITÄÄN HYÖDYNTÄMÄÄN MYÖS TULEVISSA PELEISSÄ.



Aki ja Gray pitävät toisistaan.



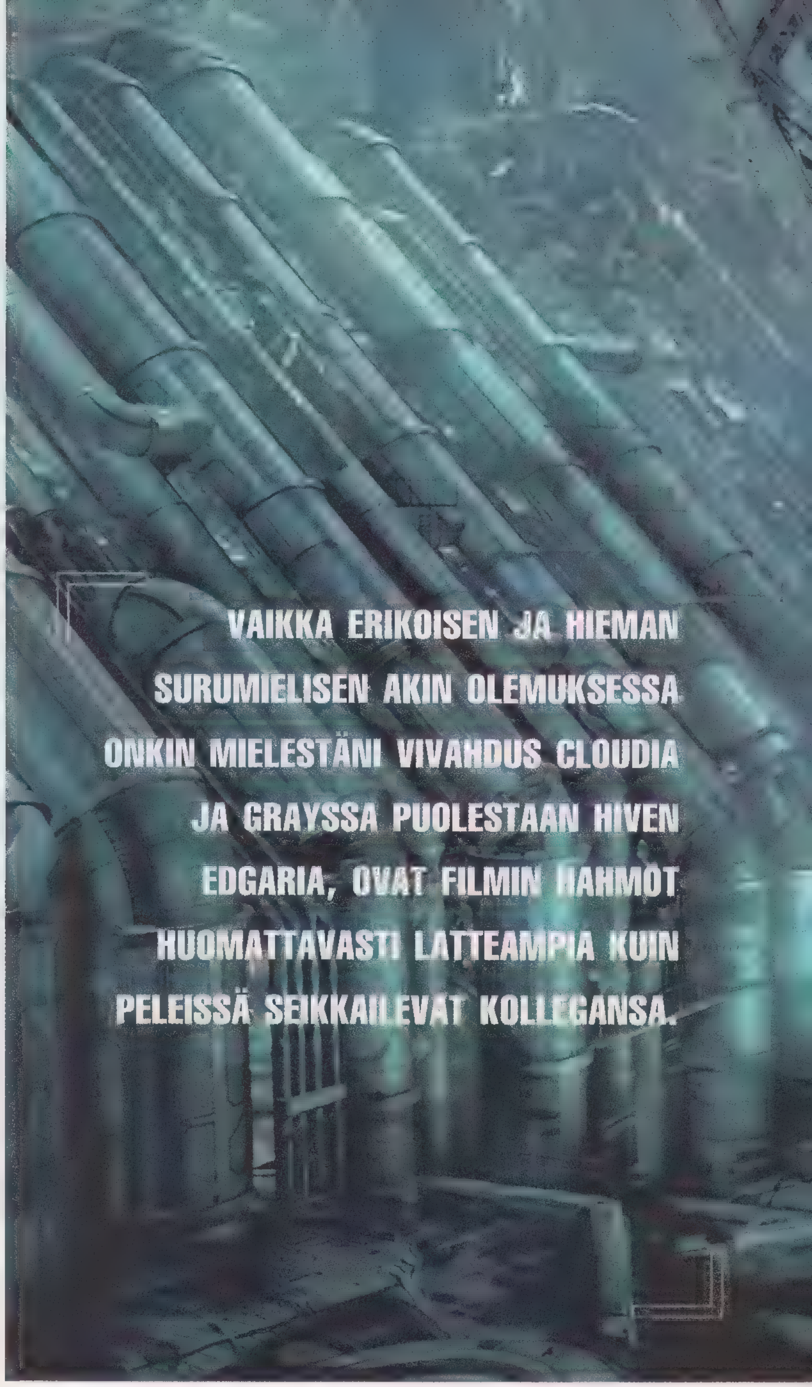


Tohtorit työssään. Erotatko todellisuuden ja animaation?





Nämä lohikäärmeet voisivat olla *Star Warsista* lainattuja, mutta koska *Final Fantasy:The Spirits Within* on tietokoneanimoitu filmi, ei asia ole niin.



viimeistä piirtoa myöten. Ilman tätä uskomatonta pikkutarkkuutta *Final Fantasy:The Spirits Within* olisi hyvinkin voinut jämähtää Simon Westin ikiunohdettavan *Lara Croft:Tomb Raiderin* tasolle. Nyt moisesta ei ole mitään pelkoa..

Elokuvan hirviöt on toteutettu taidolla. Useimmat muistuttavat lähinnä kiinalaisesta mytologiasta tuttuja lohikäärmeitä, mutta mukaan mahtuu lonkeroin ja piikein varustettuja olioita, joita tapaa muutoin lähinnä pahanlaatuisissa kuumehoureissa. Hirviöiden vaikuttavuus kasvaa elokuvan loppua kohden – Square vyöryttää valkokankaalle erikoisefektin toisensa jälkeen, joista jokainen riittää lyömään yleisön ällikällä. Tämä graafisten yksityiskohtien rikkaus heijastuu mitä ilmeisimmin myös tulevaisuuden peleihin – niiltä on lupa odottaa todella paljon.

EPÄVARMA TULEVAISUUS

Se, että *Final Fantasy:The Spirits Within* on täysin tietokoneanimoitu elokuva, kertoo paljon. Square on joutunut avaamaan latua yksin, koska sillä ei juurikaan ole ollut käytettävissään esikuvia tai malleja. Kaikki ympäristöt, hahmot ja hirviöt on piirretty Sakaguchin ja graafikoiden luonnosten ja ehdotelmien pohjalta. Inspiraatiota on tavalliseen tapaan etsitty sarjakuvista, maalauksista ja valokuvista. Squaren kannalta tämä on tietenkin positiivista, sillä nyt yhtiö voi pullistella lihaksiaan ja ylvästellä sillä, miten hienoa grafiikkaa kykenee tuottamaan. Totta puhuen *Final Fantasy:The Spirits Within* tekee vaikutuksen kyynisimpäänkin katsojaan – jos ei muulla, niin ainakin graafisilla avuillaan. Laatu maksaa kuitenkin mansikoita. Elokuvaa työstettiin kaikkiaan kolme vuotta yli 200 henkilön voimin.



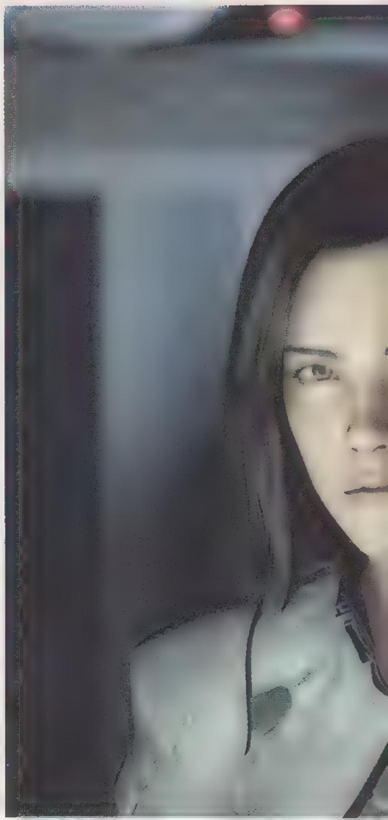
Se on menestynyt kohtalaisen hyvin ympäri maailmaa, mutta aivan tekijöidensä odotusten tasolle filmi ei ole yltänyt. Erityisesti amerikkalaiset katsojat ovat suhtautuneet siihen melko nuivasti. Elokuva-alalla mikään ei ole varmaa, ja vaikka monet *Final Fantasy:The Spirits Withinin* elementeistä ovatkin kuin suoraan Hollywoodista, poikkeaa se silti hivenen liikaa totutusta kaavasta ollakseen varteenotettava kassamenestys. Tärkein kysymys onkin se, mitä Square toivoo elokuvan avulla saavuttavansa.

Squaren vuotuisessa yhtiökokouksessa monet osakkeenomistajat kritisoivat sitä, miten yhtiö oli lanseerannut Final Fantasy IX:n. Tämä johti epäilyihin myös itse elokuvaprojektia kohtaan. Toimitusjohtaja Nao Suzuki vastasi kritiikkiin pyytämällä anteeksi tappiota, jota yhtiö tuotti edellisellä tilivuodellaan. Samalla hän ilmoitti, että Squaren on pakko uudistaa strategiaansa tuottakseen toivottua tulosta viihdealalla. Suzukin mukaan tämä voisi tarkoittaa *Final Fantasy:The Spirits Withinin* jatko-osan hyllyttämistä. Ohjaaja Yoichi Wada huomautti kuitenkin, että suunniteltujen DVD-painosten, oheistuotteiden ja TV-oikeuksien myymisen vuoksi filmin lopullista tuottoa on vielä vaikea arvioida. Wada painotti myös sitä, että *Final Fantasy:The Spirits Withinin* luomiseen käytetty tekniikka tuo yritykselle lisää mainetta ja että sitä pyritään hyödyntämään myös tulevissa peleissä. Henkilökohtaisesti pidän Wadan ehdotusta mainiona ideana tietyin varauksin – ehkäpä seuraavalla kerralla itse pelikin nousee jo miltei välijaksojen tasolle? Mitä tulevaisuus sitten tuokaan tullessaan, toivon Hironobu Sakaguchin keskittyvän siihen, minkä hän osaa parhaiten. Hyvät tarinat ovat aina hyviä tarinoita, olipa tekniikan taso sitten mikä tahansa.

SE ALKOI PELISTÄ

FAKTA

Ensimmäinen *Final Fantasy* -peli julkaistiin 1987, jolloin RPG-genre ei ollut lainkaan niin kehittynyt kuin nykyään. Hironobu Sakaguchi sai suurimmat vaikutteensa Enixin *Dragon Questista*, ja konseptista tuli Japanissa suurmenestys. Ensimmäinen pohjolassa julkaistu peli oli *Final Fantasy VII*. Sarja tunnetaan paljolti juuri dramaattisesta kerronnastaan ja loistavasti suunnitelluista dialogistaan. Myöhemmin myös grafiikka on tullut yhä keskeisempään osaan. Tietokoneanimoidut välijaksot ovat muuttuneet yhä pidemmiksi, ja uuden *Final Fantasy X*:n myötä Square näyttää jättävän vanhan fantasiatyylin lopullisesti taakseen ja suuntaavan kohti yhä futuristisempaa imagoa.



AIKAKAUDEN LOPPU

KOLIKKOPELIT TEKEVÄT KUOLEMAA. KOLIKKOPELIMARKKINOIHIN TÄYSILLÄ PANOSTANEITA YRITYKSIÄ ON YHÄ VÄHEMMÄN, JA NYT MYÖS EDELLÄKÄVIJÄ MIDWAY SULKEE TUOTANTONSA LOPULLISESTI. ENNEN KUIN HYLLYTÄMME TÄYSIN KAIKILLE NYKYPÄIVÄN PELEILLE PERUSTAN LUONEEN PELIMUODON, PÄÄSTIMME MARTIN YHTEEN MAAMME HARVOISTA JÄLJELLÄ OLEVISTA, VANHANMALLISISTA PELIHALLEISTA. KOKO TOIMITUKSEN KOLIKKOPELIMUISTOT HERÄSIVÄT HENKIIN.

Vieno tuulenvire puhaltaa kasvoilleni noustessani autostani rapistuneella asfaltilla päällystetyllä parkkipaikalla. Edessäni on yksi viimeisistä dinosauruksista – yksi maamme harvoista säilytetyistä retropelihalleista. Täällä on parikymmentä kolikkopeliklassikkoa 80-luvun alusta, ja vaivaisella vitosella saan tilaisuuden tutustua joihinkin pelihistorian suurimman kulttimaineen saaneista peleistä. Tuntuu suunnattoman hienolta ohjata Pac-Mania, *Pongin* lankkuja tai *Sprint 2:n* miniautoja, kun käytössä on vanhat tutisevat ohjausvivut ja ruostuneet ratit. Näyttöruudut ovat haalistuneet ja näyttävät muinaiset kulttipelit kovin nuhruisessa valossa. Pelien kunto heijastelee ironisesti koko kolikkopelien genren nykyhetkistä tilaa.

Luulisin, että tämänlaisia pelihalleja on todella harvassa, joten tämä anonyymi pelisali on todellinen kultakaivos nostalgiannälkäisille. Muistan miten lapsena kapusin samankaltaiseen siivoamattomaan, ränsistyneeseen rakennukseen. Näsäviisaana viisivuotiaana käytin enemmän aikaa pelien parissa kuin itse huvipuistossa, jonka kupeessa pelisali sijaitsi. Karusellit ja vuoristoradat eivät kiinnostaneet, kun urheiluautot, avaruusalukset ja kung fu –sankarit odottivat kulman takana. Muistan etenkin yhden kerran, kun kuusivuotiaana olin pelannut kaikki mummin rahat ja rupesin parkumaan lisää, hemmoteltu kauhukakara kun olin. Äiti nosti minut äkäisenä korvasta ja kantoi autoon, jossa sain luvan istua siskoni huvitellessa huvipuiston vekottimissa. Rakastin kolikkopelejä pienenä ja saatoin juuttua pelaamaan samaa peliä tuntitolkulla. *Gauntlet* sai minut kiljumaan onnesta, ja peli pysyi käynnissä niin kauan kun olin hiljaa ja kiltisti. Nyt, 20 vuotta myöhemmin, seison täysin saman pelin edessä ja vanhat muistot pelihallissa vietetystä ajasta kirpoavat pintaan. Tämä peli kouli minusta pelaajan, tämän pelin ansiosta perustin monta vuotta myöhemmin oman pelilehden puhtaasta, palavasta kiinnostuksesta viihdemuotoa kohtaan. Kun kamppailen kivenlohkareita vastaan *Asteroidsin* rämällä alkuperäisversiolla, huomioni kiinnittyy pieneen, noin seitsenvuotiaaseen poikaan, joka kiroilee kiukustuneena jonkin pelin ääressä kauempana huoneessa. Hänelle ehkä *Super Mario 64* on se peli, joka tuo mieleen lapsuuden vahvat pelielämykset. Puolikuollut *Donkey Kong* 80-luvun alusta rikkinäisine muovinappuloineen ja tuhruisine ruutuineen saa hänet vain ärsyyntymään ja lähtemään pois.

Ensimmäinen pelaamani kolikkopeli oli *Sprint 2*. Yritimme isäni kanssa kallistaa pelin suuria, mustia muoviratteja parhaalla mahdollisella tavalla, kun mikroskooppiset mustavalkoautot kiihdyttivät hillittömään vauhtiin. Olen joskus luvannut itselleni, että kun ennemmin tai myöhemmin löydän *Sprint 2:n* suhteellisen hyvin säilyneenä alkuperäiskabinetissa, ostan sen. Kolikkopelin pitäminen kotona on sekä tilaa vievää että epätaloudellista. Eteistäni koristi aikoinaan *Final Fight* jammakabinetissa, mutta itse kyllästyin siihen pian, vaikka ystäväni ja pikkuveljeni pelasivatkin sitä ahkeraan. Nykyään kolikkopelimarkkinat riutuvat kiinnostuksen puutteessa, etenkin Euroopassa. Kotikäyttöön tarkoitetut konsolit ovat nykyään tehokkaampia kuin peliautomaattien käyttämät koneet. Markkinoita dominoi jälleen kerran Sega, joka joutui umpikujaan Model 3 –koneellaan liiallisten kustannusten vuoksi. Nykyään laitteistona on Naomi, joka perustuu samaan arkkitehtuuriin ja prosessoriin kuin Dreamcast. Naomi on halpa kone, ja kehitys tapahtuu optimoidun ja helppokäyttöisen järjestelmän avulla. Vaikka kyseisellä tekniikalla on tehty paljon hyviä pelejä ja pelihalleissa on vaikuttavan laaja tarjonta, kiin-





KOLIKKOPELIEN HISTORIA

FAKTA

Ensimmäisen kaupallisen kolikkopelin suunnitteli Nolan Bushnell ja se julkaistiin vuonna 1971. Pelin nimi oli *Computer Space* ja se oli vuodelta 1962 peräisin olevan *Spacewar* -pelin modifioitu versio. Nolan Bushnell perusti myöhemmin Atarin ja tuotti 1972 menestyksekkään *Pong* -pelin yhdessä Al Ancornin kanssa.

1978 Taiton *Space Invaders* synnytti hysterian Japanissa ja 1980 julkaistiin kaikkien aikojen tunnetuin kolikkopeli – Namcon *Pac-Man*.

Sekä Nintendo että Sega kehittivät kolikkopelejä ennen kuin iskivät itsensä läpi konsolipelien suhteen. Sama koskee muitakin pelitaloja – suurin osa japanilaisista pelifirmoista aloitti juuri kolikkopelien parissa.

nostus kolikkopelejä kohtaan on laskussa ainakin koko Skandinaviassa.

Japanilaiset ovat yhä innoissaan kolikkopeleistä ja syytävät monta miljardia vuodessa Segan koneisiin. Toivottavasti kolikkopelien kehittäminen jatkuu samaa vauhtia kuin tähänkin mennessä ja toivottavasti retrohallista löytyy 20 vuoden kuluttua ainakin *Sega Rally, Time Crisis, Virtua Fighter 3* ja *Street Fighter III*. Toivon ainakin niin, sillä olisi harmi ellei seuraava sukupolvi pääsisi kokemaan samaa kuin minä tänään.



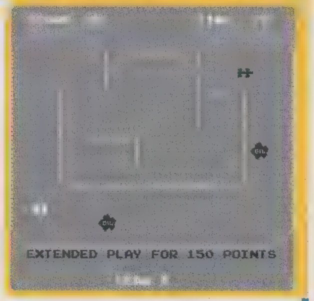
Tuntuu suunnattoman hienolta ohjata Pac-Mania, *Pongin* lankkuja tai *Sprint 2:n* miniautoja, kun käytössä on vanhat tutisevat ohjausvivut ja ruostuneet ratit.

Sprint 1

Kee Games 1978

Kee Games julkaisi *Sprint 1:n* kaksi vuotta *Sprint 2:n* jälkeen. Pelin nimi saattaa johtaa harhaan, mutta luku ei ole järjestysnumero vaan osoittaa, kuinka monta henkeä peliin voi osallistua. *Sprint 2* ei ollut varhaisesta kaksinpelimahdollisuudestaan huolimatta yhtä suosittu kuin *Sprint 1*. On vaikea sanoa, johtuikohan se piheistä ravintoloitsijoista, mutta *Sprint 1* oli ainakin halvempi ja yleisempi näky.

Sprint 1 on yksinkertainen autopeli. Ratin ja polkimien avulla pelaajan piti päästellä radan ympäri ajamatta öljyläikkien yli tai juuttumatta reunoihin. Klassikko.



M

Pole Position

namco 1982

Hauskinta *Pole Positionissa* oli pelikoneen ulkomuoto. Vaikka minulla viisivuotiaana ei ollut haljuinta hajua siitä, mikä kolikkopeli yleensäkin oli, uskallan väittää että pelaaminen ratilla, polkimilla ja vaihdekepillä oli yhtä harvinaista 80-luvun puolessavälissä kuin pelin julkaisuaikanakin. Koneen sisältöpuoli ei sitten ollutkaan yhtä jännittävää. Pelaajalle ei annettu muuta tekemistä kuin radan kiertäminen Indy-autolla. Jokaisesta ajetusta kierroksesta rapsahti uusi aika, ja ellei muuta puuhaa ollut, pelihallissa pääsi seisoskelemaan hyvän tovin. *Pole Positionin* pelilliset ansiot saattavat olla rajoittuneet, mutta peli ansaitsee kuitenkin paikkansa suosikkien joukossa, niin monta tuntia toimituksen jäsenet ovat sen kimpussa käyttäneet.



T

Lunar Lander

Atari 1979

Kolikkopelien tarvitsee harvoin näyttää hyvältä ollakseen hyviä. Malliesimerkki: vanha *Lunar Lander* vuodelta 1979. Yksinkertaisella, valkoisella vektorigrafiikalla piti auttaa kuualus laskeutumaan. Jutun juju oli tasapainottaa alus niin, että se laskeutui suoraan alas ja osui kuunkamaraan hyvin pehmeästi, muutoin pisteet vähenivät tai pahimmassa tapauksessa koko alus posahti. Rauhallinen peli, joka pitää pintansa nykypäivänäkin – niin tarkkaa on fysiikka, joka laskee ohjausrakettien ja kuun painovoiman vaikutuksen kuualukseen.



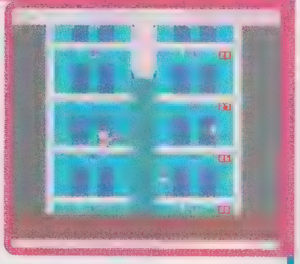
T

Elevator Action

Taito 1982

Vuonna 1982 Taito julkaisi parhaan pelinsä, *Elevator Action*in. Pelaajan täytyy agentti Oton hahmossa etsiä käsiinsä kaikki punaisten ovien taakse kätketyt asiakirjat ja paeta sitten rakennuksesta. Paha vain, että toiset agentit yrittävät estää Oton aikeet.

Elevator Action on tylyn viihdyttävä: hissillä ajelu, toisten agenttien ampuminen, heihin törmääminen hissillä tai lamppujen rikkominen heidän päälleen on verratonta viihdettä. Erityisesti viimeksi mainittu, jolloin pimeys peittää hallin eivätkä agentit näe kunnolla. On peli silti stressaavakin: ellei Otto ehdi ulos ajoissa, hälytys alkaa soida ja hissit alkavat liikkua epäsäännöllisesti.

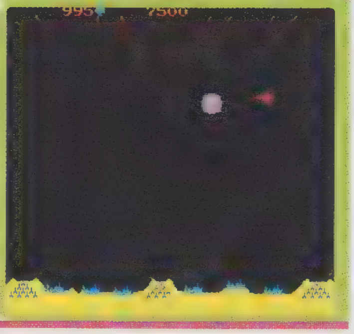


M

Missile Command

Atari 1980

Missile Command on unohdettu helmi, joka valaisi synkkää 80-lukua – vuosikymmentä, jolloin kylmä sota oli kalseimmillaan. Ehkä pelikonseptin pohjalla piili jonkinlainen kollektivismi tai yhteinen ajatus. Ehkä juuri tästä pelistä Ronald Reagan sai innoituksen SDI:hin tai Tähtien sotaan, niin kuin sitä kansan keskuudessa nimitettiin? Oli miten oli, Atarin peli oli viihdyttävä luomus. Omien kaupunkien suojeleminen ampumalla vihollisen ohjuksia rajallisella määrällä raketteja oli sekä stressaavaa että vaikeaa.



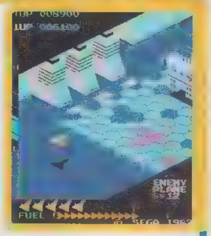
T

Zaxxon

Sega 1982

Voi, onko mitään parempaa kuin pesunkestävä avaruusräiskintäpeli? *Zaxxon* on juuri sellainen, ja se tuo mieleen iloisia muistoja. Kuten monet muutkin kolikkopelit, se on helppo oppia mutta vaikea taitaa.

Pelaaja pääsee lentämään avaruusaluksella avaruustukikohdan yli. Pelissä pääsee räiskimään alusta loppuun, jolloin vastaan tulee ilkeä robottivastustaja. Siitä selvitäkseen täytyy ampua polttoainetynnyreitä (jostain syystä silloin oman koneen tankit täyttyvät) ja väistellä samalla eri esteitä lentokorkeutta muuttelemalla. *Zaxxon* oli aikoinaan erityisen vaikuttava siitä syystä, että sen grafiikka näytti aidosti kolmiulotteiselta, mitä se ei tietenkään silti ollut. Peli on kuitenkin varsinainen helmi räiskintäpelien joukossa, ja pelaan sitä enemmän kuin mielelläni.



T

Satan's Hollow
Midway 1982



80-luvulla jylläsi hard rock, ja luonnollisena seurauksena hard rock -bändien kiinnostuksesta Saatanaan tuli kaikki pahuuteen liittyvä kannattavaksi. Etenkin rappioituneen nuorison joukossa. *Satan's Hollow* on melkein kuin Taiton *Space Invader*. Peleillä on kuitenkin vissi ero – kun muut viholliset on voitettu, pääsee käsiksi itseensä Belsebubiin.

Satan's Hollow käännettiin myös Commodore 64:lle.

M

Hang On
Sega 1985



Hang Oniin oli kaksi erilaista kabinettia, joista toinen oli perinteinen moottoripyörämäisine säätimineen ja toinen oli moottoripyöränmuotoinen hirviö, jossa *Hang Onia* voi pelata lähes etukenossa niin kuin oikeastikin, ja se oli uskomattoman hienoa. *Hang Onissa* oli sekä tyyliä että laatua, ja monien muiden Segan kolikkopelien tavoin siitä voi aistia tuoreuden, jota monet muut valmistajat eivät pystyneet jäljittelemään. Jopa *Shenmuen* bonuspelinä *Hang On* tuntuu yhtä villiltä, vaikka sillä on jo yli 15 vuotta mittarissa.

mj

Hyper Olympics
Konami 1983



Hyper Olympics on peli, joka esitteli naputtelutekniikan. Menossa oli pelivuosi 1983, ja vaikka Los Angelesin olympialaisiin oli vielä vuosi aikaa, Konami otti varaslähdön. Lajeina olivat 100 metrin juoksu, pituushyppy, keihäänheitto, 100 metrin aidat, moukarinheitto ja korkeushyppy. Uuteen lajiin päästäkseen pelaajan piti ylittää karsintaraja edellisessä lajissa, mikä vuorostaan vaati sorminäppäryyttä. Jos halusi juosta nopeammin, piti painella kahta juoksunäppäintä vielä vimmatummin, ja kun oli aika hypätä tai heittää, toista näppäintä piti pitää pohjassa sopivan pitkään. Saattaa kuulostaa lastenleikiltä, mutta kaikki *Hyper Olympicsiä* – lännessä tunnettu *Track & Field* -sarjana – pelanneet tietävät, ettei asia ole niin.

T

Green Beret
Konami 1985



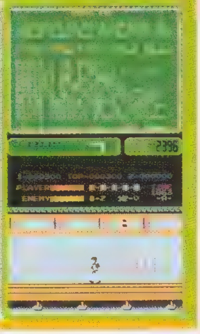
Jos vuoden 1985 paikkeilla halusi kunnon haastetta pelihallissa, *Green Beret* oli peli paikallaan. Eliittisotilaan hahmossa pelaajan piti juosta vasemmalta oikealle eri vihollisvartioiden ohi, kunnes lopulta panttivangit oli päästetty vapaiksi.

Voisi ehkä luulla, että erikoistehtävään lähetetylle sotilaalle olisi voitu antaa melkoinenkin asearsenaali. Ja niinhän asia on, jos pahainen pikkupuukko lasketaan arsenaaliksi. Muuta ei nimittäin ole. Onneksi liekinheittimiä voi noukkia mukaansa sieltä täältä poistamaan turhat luulot vastustajilta.

Green Beret on ehdottomasti klassikkopeli, joka sai maininnan "Kuukauden Screen Star", kun se arvioitiin Commodore 64 -versiona senaikaisessa tietokonelehdessä.

T

Kung Fu Master
Irem 1984



Kamppailulajeista on aina ollut hyvä tehdä pelejä. Yksi monista genren klassikoista on *Kung Fu Master*, joka julkaistiin vuonna 1984. Se oli hyvin yksinkertainen peli, jossa taistelijoilla oli käytössään yhdenlainen isku ja yhdenlainen potku. Vihollisia tuli vasemmalta ja oikealta, ja jos he erehtyivät liian lähelle, joystickia heiluttamalla heidät sai taas järkiinsä.

Kung Fu Master oli huomattavan riippuvuutta aiheuttava, ottaen huomioon pelin yksinkertaisuuden. Se oli myös tuskaisen vaikea, ja muistan että viidestä kerroksesta en koskaan päässyt toista ylemmäs. Viidennessä kerroksessa oli muuten määrä pelastaa kaapattu tyttöystävä. Ja sehän on nähty ennenkin, eikö?

T

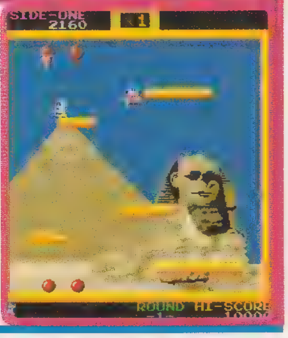
Out Run
Sega 1986



Out Run oli häkellyttävän hyvännäköinen. Ajajan ja matkustajamimmin hiukset hulmusivat tuulessa ihan oikeasti, ja miten lujaakin he ajoivat! Peli oli myös rankka, koska tavallisia huviajelijoita oli myös muistettava varoa. Eikä siinä vielä kaikki, vaan maaliin voi mennä myös eri reittejä. *Out Runia* on myös käytetty ainakin yhdessä musavideossa ja yhdessä rattijuopumusta vastustavassa kampanjassa. Niin että klassikoista puheen ollen…

T

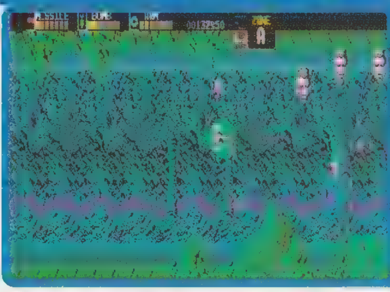
Bomb Jack
Tehkan 1984



Tehkan julkaisi oikeastaan vain yhden hitin lyhyen kolikkopeliuransa aikana, mutta peli jätti jälkeensä ikimuistoisen perinnön. *Bomb Jack* on yksinkertainen tasoloikka, jossa pitää kerätä pommeja ilmassa liitelemällä. Extrabonuksen saa, jos pommi syttyy. *Bomb Jack* sijoittui kuuluisiin paikkoihin ympäri maailman. Taustoilla ei ollut mitään varsinaista toimintaa, mutta tuli niistä kuitenkin oma tunnelmansa. Ainoa huono puoli *Bomb Jackissa* oli se, että Tehkan kitsasteli ratojen määrässä, ja 18. radan jälkeen peli alkaa alusta.

M

Darius
Taito 1986



Darius ei ollut ensimmäinen, mutta se oli paras. Avaruusräiskintäpelien äänitorvena toimiva Taito esitteli vuonna 1986 yhden eheimmistä avaruussaagoista enintään kahdelle pelaajalle. Peliautomaatin ohjauslauta oli yksinkertainen ja vivusto nerokas. *Dariuksella* oli ehdottomasti oma ilmeensä, kaikki viholliset ja bossit liittyivät jollain lailla merieläimiin. Niinpä pelaajan päihitettävinä oli titaaniturskia ja muuta kivaa kitschiä. *Dariuksessa* oli myös todella rankka musiikki, joka pääsi oikeutuksiinsa parin loistavan stereokaiuttimen ansiosta.

M

Gauntlet
Atari 1985



Uutena mullistava. *Gauntlet* on nopea peli enintään neljälle osanottajalle. Pelaajan tulee soturin, velhon, valkyyrian tai jousimiehen hahmossa selviytyä pimeissä katakombeissa, jotka kuhisevat kaikenmoisia monstereita. *Gauntletissa* oli paljolti kyse yhteistyöstä, ja ellei se toiminut, oma joukkue saattoi piankin joutua kohtaamaan kohtalonsa. Loppumattomilta näyttävistä labyrinteistä selvisi vain suurella taitavuudella ja saumattomalla yhteistyöllä pelaajien välillä.

M





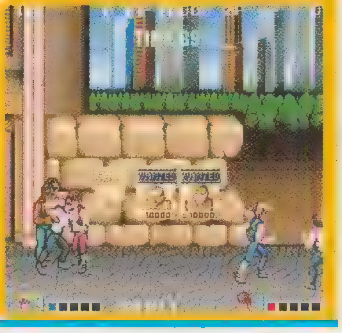
Afterburner
Sega 1987



Yksi Segan selkeästi menestyksekkäimmistä peleistä liiteli Tom Cruisen tähdittämän *Top Gun* -menestysleffan imussa. Tuohon aikaan kaikki halusivat Ray Ban -lasit ja tulla lentäjiksi, ja Sega hyppäsi trendin siivelle. *Afterburner* oli yksi lajinsa vaikeimpia ja nopeimpia kolikkopelejä, viholliskoneet olivat sitkeitä eivätkä ohjus- ja varoituslamput sammuneet koskaan. Peliä ei ainakaan huonontanut se, että siinä oli myös ilmatankkaus, rankkoja lentotukialuksia ja laskeutumispaikkoja sakeimmassakin viidakossa.

M

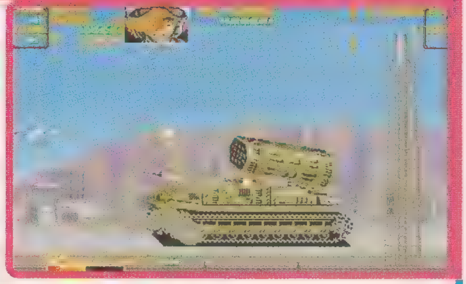
Double Dragon
Technos 1987



Jälkikäteen pohdittuna *Double Dragon* tuntuu yhdeltä maailman ehkä suosituimmista kolikkopeleistä. Peli oli niin suosittu, että se sinnitteli pitkälle 90-luvun puolelle kehittyneempien pelien kilpailusta huolimatta. *Double Dragon* on pitkälle viety kaksinpeli. Kahdeksanreittinen joystick, kolme nappulaa ja ystävä riittivät minkä tahansa kuukausibudjetin vesittämiseen. *Double Dragon* aiheutti mätkintägenren renessanssin ja saattaa valitettavasti merkitä myös sen loppua, sillä yksikään peli ei sen koommin ole onnistunut luomaan samanlaista luonnollista symbioosia kahden pelaajan välille.

M

UN Squadron
Capcom 1989

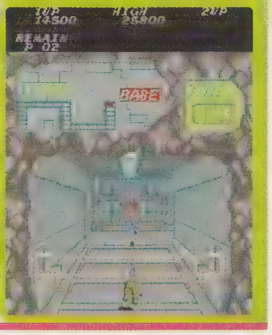


Peli perustui *Area 88* -sarjakuvaan ja oli samanniminen vielä silloin, kun se käännettiin Super NES:lle Japanin markkinoille. Lännessä peli sai nimekseen kuitenkin *UN Squadron*. Syytä emme tiedä, mutta erityisen poliittisesti korrektia se ei tainnut olla.

UN Squadron on nopea, vastaanottavainen ja graafisesti hiottu räiskintäpeli. Yksi pelin parhaista puolista oli mahdollisuus käyttää tienattuja rahoja lentokoneen tai aseiden paranteluun.

M

Contra
Konami 1987

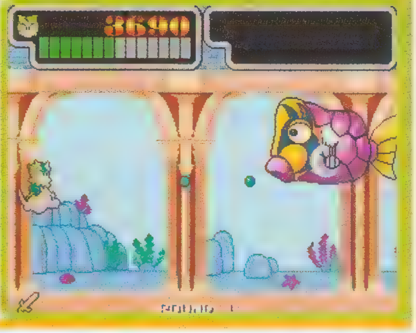


On menossa vuosi 2633 ja Maa on joutunut vihollisvoima Red Falconin miehittämäksi. Contra-soturit Bill Rizer ja Lance Bean lähetetään Gal Mosquitosin saaristoon poistamaan syöpäläiset. Oh, tätä kylmän sodan paatosta ja vihjailua...

Contra on tuote kolikkopelien loistokaudelta. Konami, jolla oli vuosien kokemus kolikkopelialasta, kokosi komeimman koskaan kokeilemamme räiskintäpelin. Vaihtelevat radat, bossit ja todella tuhdit aseet olivat pomminvarma yhdistelmä, jota pelinvalmistajat eivät tänäkään päivänä ole onnistuneet ylittämään.

M

Wonderboy III
Sega 1989



Söpöt räiskintäpelit -otsakkeen alta löytyy *Wonderboy III*. Siinä voi auttaa kahta peliin joutunutta ihmistä ampumaan värikkäitä hirviöitä. Alussa kävellään tuttuun tapaan ympäriinsä, mutta hetken päästä pelaaja pääsee lentämään jonkinlaisella linnulla. Muistan pelin erityisen hyvin, koska vietin lomiani tuntureilla ja erään hiihtomajan nurkkauksessa oli tämä peli. Mäen ulkopuolinen aika kului *Wonderboy III:n* tahkoamiseen. Peli on söpöin koskaan pelaamani räiskintäpeli ja yksi hauskimmista.

T

Rainbow Islands
Taito 1987



Bubble Bobblen jatko-osa sai nimekseen *Rainbow Islands: The Story of Bubble Bobble 2*. Kuplien sijasta pelaaja sai käyttöönsä hilpeitä taikasateenkaaria, jotka murskasivat viholliset helposti. *Rainbow Islandia* joutui kuitenkin pelaamaan yksin kaikkien niiden pettymykseksi, jotka olivat arvostaneet ykkösosan tiimityötä. Siitä huolimatta peli oli niin täysipainoinen, että se sijoittuu ehdottomasti suosikkipeliemme joukkoon.

M

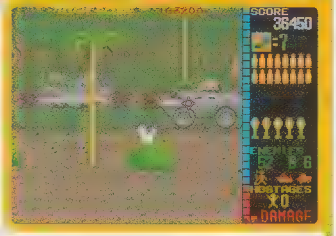
Street Fighter II Turbo
Capcom 1992



Street Fighter oli niin huono, että on vaikea ymmärtää, miksi Capcom päätti jatkaa sarjaa. *Street Fighter II* julkaistiin kuitenkin vuonna 1991 ja se löi maailman ällikällä. Samaan aikaan Super NES -käännöksen ja muutamalla miljoonalla kasvaneen pelaajamäärän kanssa julkaistiin myös ensimmäinen kolikkopeliversio. *Street Fighter II: Champion Editionissa* oli mahdollisuus ohjata neljää bossia, ja kun versio osoittautui yhtä suosituksi kuin alkuperäinen peli, Capcom hoksasi pelisarjan kehittämisen mahdollisuudet. Tusinan version jälkeen useimmat mätkintäfanit ovat jo tympiintyneet ja kääntäneet selkänsä Capcomille, mutta minä tulen aina pitämään toista *Street Fighter II:n* parannettua versiota, *Turboa*, 90-luvun parhaana mätkintäpelinä. 12 täysin erilaista mutta kuitenkin yhtä hyvää hahmoa, tarpeeksi monta liikettä ja epätodellista erikoishyökkäystä. Moitteeton pelikontrolli, tinkimätön asenne ja ankarat mutta oikeudenmukaiset tuomiot. Mitä muuta voi vielä pyytää?

T

Operation Wolf
Taito 1987

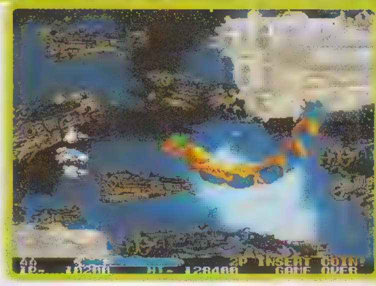


Operation Wolf oli kaikkien unelma. Siinä sai kitkeä terrorismia eliittisotilaan hahmossa ja pelastaa panttivankeja, mikä oli kieltämättä suosittu konsepti *Rambo II:een* hullaantuneiden nuorten keskuudessa. Ja kaiken kruunasi Uzi, jossa oli forcefeedback ja joka oli täysin pelaajan käytössä. Videoväkivalta ja kolikkopelimaailma kohtasivat ryminällä joskus vuoden 1987 varrella. *Operation Wolfia* jäljitteli moni peliyritys paria vuotta myöhemmin, ja parhaaksi peliksi ylsi vuonna 1991 julkaistu Bally Midwayn *Terminator 2: The Judgement Day*.

Hassua että Taito, joka vastasi useimmista uraauurtavista peleistä kahden vuosikymmenen ajan, elää hiljaiseloa nyt uuden vuosituhannen alussa.

V

R-Type Leo
Irem 1992



Virallisesti julkaistu vain Japanissa, mutta löytyi sieltä täältä Euroopassakin. Joillakin pelihalleilla Tokiossa (Oosaki on nimi, jos joku päättää etsiä) on vieläkin *R-Type Leo* hallussaan. Ja se on onni, sillä peli on ehdottomasti Iremin sarjan paras peli. *R-Type Leossa* on pari muutosta: satelliitit on vaihdettu kahteen pienempään, ja kahden pelaajan mahdollisuus toi pelille täysin uuden ulottuvuuden.

R-Type Leo jäi valitettavasti viimeiseksi Iremin onnistuneista peleistä, ja loput 90-luvusta yhtiö vietti hiljaiseloa varaosabisneksessä.

M

NBA Jam

Midway 1993



NBA Jam synnytti käsitteen kolikkopelikoris, ja sanoilla "he's on fire" Midway teki selväksi, ettei koriksessa aina ole kyse taktiikasta tai joukkuepelistä. *NBA Jam* oli nimittäin täysin keskittynyt lajin näyttävimpiin hetkiin, kuten takaperindonkkauksiin ja järjettömän pitkiin loikkiin. Pelikoneessa oli joystick, jonka sai väännettyä kahdeksaan suuntaan sekä kolme nappulaa, joista käytetyin oli turbonappi. Kun peliä voi vielä pelata enintään neljä henkeä yhtä aikaa, sitä oli jo melko vaikea vastustaa.

T

Virtua Striker 2

Sega 1997

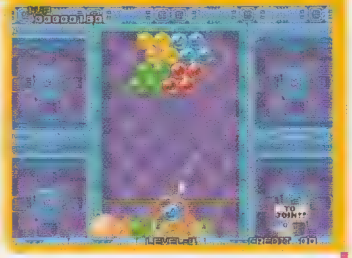


Jalkapallo ei yleensä ole kovin hauskaa kolikkopelinä, mutta Segan kolmiulotteiset *Virtua Striker* -pelit ovat poikkeus sääntöön. Eniten pidämme sarjan toisesta pelistä. *Virtua Striker 2:ssa* pelikontrolli on nimittäin kauniimpaa kuin koskaan ennen. Toinen hyvä juttu on, että peli on juuri sopivan vaikea. Jos treenaa hieman, selviää suuremmitta vaikeuksitta loppuotteluihin. Ja jos turnausvoitto tulee ilman yhtään tappiota, luvassa on bonusmatsi Segaa vastaan.

T

Puzzle Bobble

Taito 1994



Suosikki- ja klassikkopeli *Puzzle Bobble,* tunnettu myös *Bust-A-Movena,* perustuu yksinkertaiseen mutta nerokkaaseen järjestelmään. Kyse on vahvaa riippuvuutta aiheuttavasta kolikkopulmapelistä, joka on julkaisuvuotensa 1994 jälkeen käännetty monelle formaatille ja saanut monia samantyylisiä jälkeläisiä. Söpöt minidinot Bub ja Bob ovat pelin maskotit, jotka viihdyttävät piipittävillä äänillään kuplien valtaaman ruudun ääressä hikoilevaa pelaajaa. Tarvitaan kivikovaa keskittymiskykyä, jos aikoo onnistua niin tarkoin ampumaan oikeanvärisiä kuplia, että ruutu tyhjenee kaikilla 100 radalla. Suosittelemme kaksinpeliä.

L

Top Skater

Sega 1997



On kolikkopelejä, jotka sopivat yhtä hyvin kotikäyttöön, ja on sellaisiakin kolikkopelejä, joista saa muokkaamalla yhtä viihdyttäviä olohuoneessa kuin pelihalleissa. On myös niitäkin kolikkopelejä, joita ei koskaan konvertoida, koska tehtävä tuntuu täysin mahdottomalta. *Top Skaterissa* pelaaja seisoo mekaanisella skeittilaudalla ja ohjaa hahmoaan hyppäämään tynnyreiden yli, kiitämään korkeille rampeille ja tekemään häkellyttäviä temppuja yhden toisensa jälkeen. Ja niin paljon kuin toivonkin peliä ihan ikiomaksi, tajuan kuinka paljon sen hienoudesta karisisi, jos skeittilaudan tilalle tulisi käsiohjain. Minun on vain jatkaminen epätoivoista etsintääni siinä toivossa, että jossakin on pelihalli, jossa on vielä *Top Skater* tyydyttävässä kunnossa ja saan vielä kerran ottaa osaa yhteen maailman huimimmista ja mukaansatempaavimmista pelielämyksistä.

T

Daytona USA

Sega 1994



Virtua Racing oli Segan kaikkein ensimmäinen kolmiulotteinen autopeli, mutta vasta kun pelikone Model 2 julkaistiin, yhtiö pääsi toteuttamaan racing-unelmiaan toden teolla. Koneen suorituskyvyllä retostellakseen kehitysjaosto AM2 tuotti autopelin, josta on vaikea panna paremmaksi vielä nykyäänkin. Autojen paino, vauhti, pito ja kyky runnoa vastustajia erottaa *Daytona USA:n* sekä *Sega Rallysta* että *Ridge Racerista,* joista pian tuli pelin pahimpia kilpailijoita pelihalleissa. Kaksi viimeksi mainittua pärjäsivät vielä paremmin Saturnilla ja Pleikkarilla, mutta vaikka Sega on julkaissut jopa neljä käännöstä *Daytona USA:sta,* yhtiö ei ole kertaakaan onnistunut tekemään oikeutta kolikkopelille. Se sanookin jo paljon pelin käsittämättömästä upeudesta.

T



Alien vs Predator

Capcom 1994

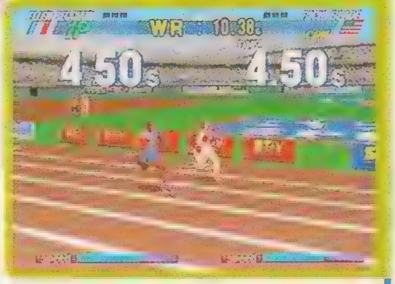


Suuri osa Capcomin mestarillisen *Alien vs Predatorin* konseptista perustuu Dark Horsen ja Twentieth Century Foxin esittelemään elokuvamateriaaliin, mutta siitä sikisi silloin vain pari sarjaa. Elokuva sai vielä odottaa vuoroaan. *Alien vs Predator* on pohjimmiltaan vain *Double Dragonin* tai *Streets of Ragen* jalostettu versio, mutta Capcom teki pelin niin siististi, että se ansaitsee paikkansa tässä. Melko omalaatuinen lisä on se, että peliä voi pelata kolmestaan, jolloin pelistä tulee kolme kertaa kivempi. Pelattavat hahmot *Alien vs Predatorissa* ovat Predator Hunter, Linn Kurosawa, Predator Warrior ja majuri Dutch Schaefer.

M

DecAthelete

Sega 1995



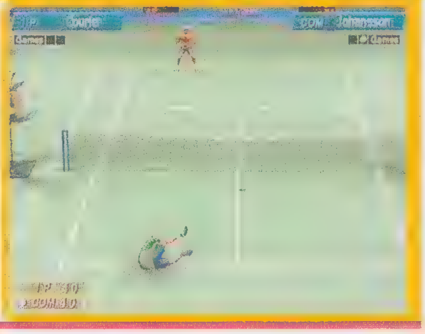
Vuonna 1995 Sega tunsi vastuunsa ja soi maailmalle ihka uuden yleisurheilupelin. Tai no, uuden ja uuden, lajit ja ohjailu olivat suurin piirtein identtiset toisten yhtiöiden tuotosten kanssa. Mutta se ei haitannut sitten pätkääkään.

Hyper Olympics oli ehkä ensimmäinen yleisurheilupeli, mutta sietää miettiä, onko ylipäänsä yhtä korkealuokkaista näppäilypeliä kuin *DecAthelete.* Pelasimme sitä, kunnes sormia särki ja pidämme pelistä yhä. Pelin ainoa vika on se, että se on nykyään niin harvinainen.

T

Virtua Tennis

Sega 1999



Virtua Tennis saattaa hyvinkin olla paras tennispeli kautta aikojen. Kolikkopeli on käännetty Dreamcastille, ja peli on antanut konsolille jotain sellaista, mikä puuttuu useimmilta muilta pelikoneilta. Itse kiinnyin peliin heti kaikkein ensimmäisten pallojen jälkeen. Ja vaikka sittemmin olenkin käyttänyt joka ikisen tilaisuuden parantaa Kafelnikovin ylivertaista rystylyöntiä, tähän peliin tuntuu olevan mahdoton kyllästyä.

T

VIIHTEEN

CAPCOM TOIVOO *MAXIMO:GHOSTS OF GLORYN* MUUTTAVAN PELIFIRMOJEN NÄKEMYKSIÄ TOIMINTAPELIEN GENRESTÄ. KONSOLIPELAAJA TAPASI *MAXIMOA* OHJELMOINEEN DAVID SILLERIN.

TEKSTI:TANELI

Olet tehnyt pelin. Mitä voimme odottaa siltä?

– Sanoisin tehneeni keskiaikavaikutteisen toimintapelin.

Se muistuttaa *Ghosts 'n Goblinsia.*

– *Ghosts 'n Goblins* on ollut minulle suuri inspiraationlähde, mutta pohjimmiltaan Maximo on uniikki peli. Eräs *Ghosts 'n Goblinsin* hankaluuksista oli se, että peli oli liian vaikea. Meidän pelimme ei ole yhtä turhauttava. Jos pelaaja osaa hyödyntää *Maximon* taitoja oikealla tavalla, ei hän jää myöskään jumiin mihinkään kenttään. Hyvän pelin tunnistaa siitä, että sitä jaksaa pelata alusta loppuun asti lävitse kyllästymättä tai turhautumatta kertaakaan, ja tällä alalla meideän pelimme tulee loistamaan. – *Maximo* on niin hauska ja mielenkiintoinen, että se jaksaa viihdyttää alkuteksteistä loppuun ja pitkään sen jälkeenkin.

Kuka Maximo on?

– Maximon on suunnitellut Susumu Matsushita, suosittu kuvittaja, joka työskentelee mm. useille sanomalehdille. Maximo oli aikoinaan oman valtakuntansa kuningas, mutta hänen ollessaan sotimassa tapahtuu valtakunnassa jotakin kauheaa. Kun Maximo palaa valtakuntaansa, hän huomaa, ettei mikään ole enää ennallaan. Valtaistuimelle on noussut mustaa magiaa apunaan käyttävä konna, joka on kaiken lisäksi pakottanut Maximon vaimon omakseen. Maximon saatua tämän selville hän raivostuu ja yrittää pelastaa vaimonsa, mutta kohtalokas välienselvittely päättyy hänen kuolemaansa. Manalassa Maximo sai yllättäen uuden mahdollisuuden kostaa. Kuoleman Enkeli ei pidä siitä, että uusi kuningas varastaa sieluja kuolleiden valtakunnasta omia rituaalejaan varten, ja hän lahjoittaa Maximolle uuden elämän vastalahjaksi siitä, että Maximo pysäyttää pahan kuninkaan ja palauttaa tämän varastamat sielut takaisin Manalaan. Peli alkaa Maximon palatessa Manalasta kädessään miekka ja kilpi. Vihollisia kukistamalla hän voi kerätä powerupeja ja parannella varusteittensa tehoa. Näin hän myös oppii uusia taitoja.

Kuulostaa hyvältä. Vaatiiko peli esim. strategista ajattelua vai onko kyse pelkästä silmittömästä teurastuksesta?

– Pelissä on kaikkiaan 40 erilaista vihollista, joista jokainen vaatii oman hyökkäysstrategiansa. Joillekin riittää pelkkä miekan heilautus, mutta toiset kukistuvat vasta huomattavasti mutkikkaampien hyökkäysten jälkeen. Pelaajan täytyy myös pelastaa neljä peikkoa, jotka on vangittu valtakunnan neljään vastakkaiseen kolkkaan. Eräs peikoista lahjoittaa Maximolle uuden kyvyn, jota hän tarvitsee lopullisessa taistelussa pahaa kuningasta vastaan. Peikkoja vartoivat kuitenkin bossit, jotka pelaajan on nitistettävä. Peikot vapautettuaan pelaaja voi hyökätä kuninkaanlinnaan ja vaatia ilkeän kuninkaan tilitte teoistaan.

Kerro hieman lisää kentistä.

– Koska pelin maailma on hyvin dynaaminen, on pelaajalla jatkuva tunne siitä, että jotakin tapahtuu. Kenttiä ei ole toteutettu "suoraan läpi" -tyylillä, vaan niissä on valtavasti erilaisia haasteita ja tutkittavia asioita. Päätimme jo varhaisessa vaiheessa piirtää grafiikkaa, joka saisi pelaajan hämmästymään siitä huolimatta, onko hän hautausmaalla vai linnan pihalla.

Onko pelin äänillä erityistä teemaa?

– Musiikki on sovitettu eri kenttiin sopivaksi ja se muuttuu pelaajan saapuessa toiseen paikkaan tai kun jotakin tärkeää tai odottamatonta tapahtuu. Interaktiivisuus näyttelee tässä hyvin suurta osaa.

Halusitteko koskaan luopua projektista kesken töiden?

– Emme. Olemme hyvin kokenut tiimi, eikä meillä ole ollut minkäänlaisia ongelmia luodessamme tätä peliä.

Miksi pelaajien pitäisi ostaa *Maximo: Ghosts to Glory?*

– Koska se on intensiivinen, toiminnalla ladattu peli. Uskon pelaajien arvostavan tekemiämme ratkaisuja. Miekkailu zombeja ja luurankoja vastaan viihdyttää taatusti vasta-alkajiakin, ja pelaajien oppiessa oikeat tekniikat kaikki muuttuu entistä hauskemmaksi.

Kauanko kestää pelata *Maximo: Ghosts to Glory* lävitse?

– Koko pelin selvittäminen vie muutamia tunteja. Johtavana ajatuksenamme on kuitenkin ollut se, että pelaaja voisi palata pelin pariin yhä uudelleen vaikka olisikin pelannut sen läpi

Ovatko toimintapelit kulkeneet mielestäsi parempaan vai huonompaan suuntaan viimeisten kymmenen vuoden aikana?

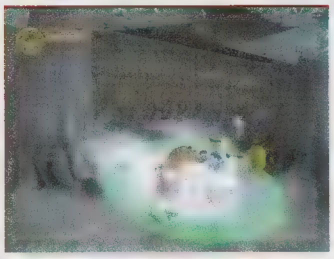
– Valitettavasti huonompaan. Viimeisestä todella hyvästä toimintapelistä on kulunut aikaa, joten toivon, että pelimme tuo toimintagenreen uutta verta. Tämä peli ei ole interaktiivinen elokuva vaan todellinen TV-peli, joka toivon mukaan rohkaisee muitakin pelivalmistajia tuottamaan hauskoja ja laadukkaita toimintapelejä. Jos menet elokuviin ja näet todella hyvän elokuvan, saatat harmitella sitä, ettei filmi kestänyt pidempään. Minusta pelien tulisi vaikuttaa samalla tavalla. Hyvään peliin ei voi koskaan väsyä.

TOIVON, ETTÄ PELIMME TUO TOIMINTAGENREEN UUTTA VERTA.

– DAVID SILLER, TUOTTAJA

MAKSIMI

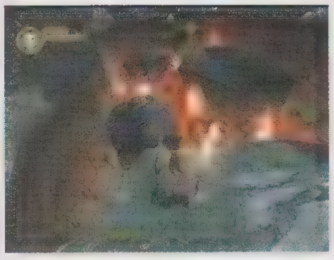
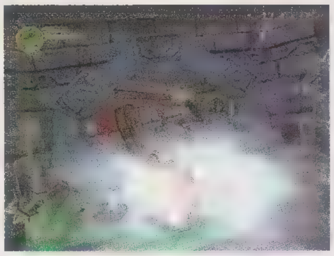
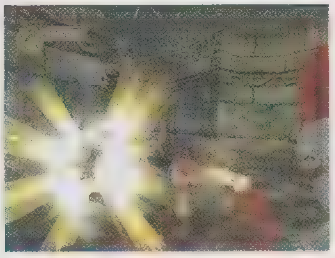

David Siller, alla Maximo ja tuntematon luuranko.



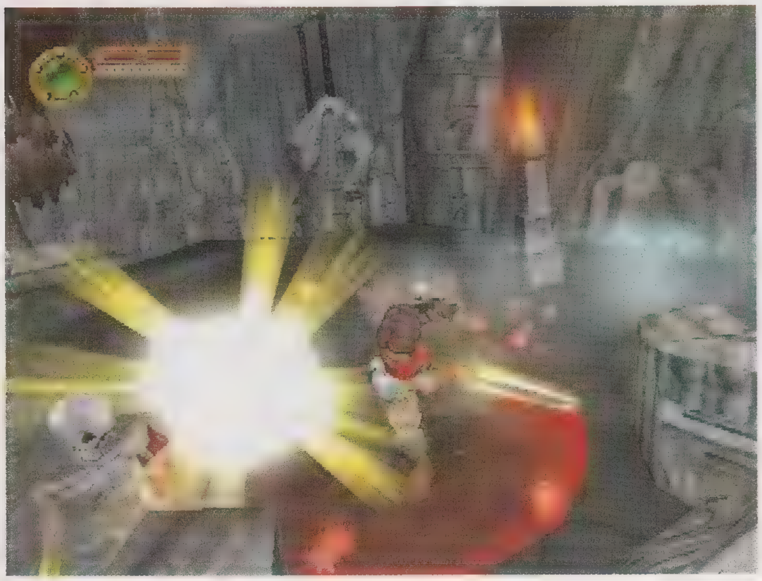

FAKTA

UUSI PELI, VANHA TEEMA

Vaikka *Maximo:Ghosts to Glory* on kehitetty PlayStation2:lle, ovat sen yhtäläisyydet Capcomin 8- ja 16-bittisten klassikoiden kuten *Ghosts 'n Goblinsin* ja *Ghouls 'n Ghostsin* kanssa ilmeisiä. Samankaltaisuudet ulottuvat mm. kenttien rakenteeseen, mutta se, että Maximolla voi olla neljä erilaista varustetta ruumiissaan, kiidättää ajatukset taakse jääneisiin aikoihin. Ehkä tämä on Capcomin viivytelty paluu menneisyyteen?


Maximo:Ghosts to Glory vaikuttaa edelleen kolmiulotteiselta *Ghosts 'n Goblinsilta*.



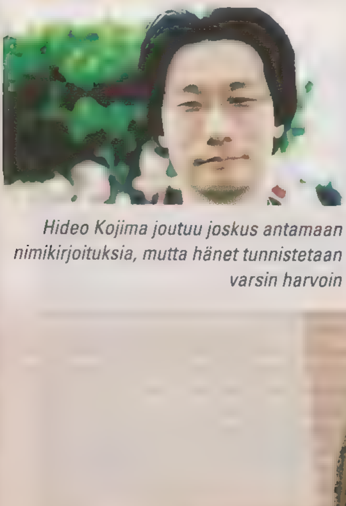



HIDEO KOJIMA

FAKTA

Hideo Kojima syntyi elokuussa 1963 Tokion Setagayassa. Hänen ollessaan kolmevuotias perhe muutti japanilaiseen Koben satamakaupunkiin. Viimeisinä vuosinaan yliopistossa, jossa hän enimmäkseen kuvasi 8-millisellä kameralla, hän törmäsi peleihin, jotka tekivät häneen suuren vaikutuksen. Hän mainitsee etenkin *Super Mario Brosin* erääksi syistä siihen, että hän itse työskentelee nykyisin pelituottajana. Selitys löytyy myös sille, miksi Hideo Kojima valitsi vuonna 1986 työpaikakseen juuri Konamin. Nintendo toimi Kiotossa ja muut pelifirmat Tokiossa, kun taas Konamilla oli pelikehittelytoimisto Kobessa. Ellei Konami tosin olisi jo tuolloin tuottanut pelejä *Hyper Olympics* ja *Yie Ar Kung Fu*, hän olisi tuskin ollut yrityksestä yhtä kiinnostunut. Vapaa-aikanaan Hideo Kojima lukee mielellään Robert B. Parkerin kirjoittamia kirjoja. Hänen suosikkielokuviinsa lukeutuvat Martin Scorcesen *Taksikuski* ja Stanley Kubrickin *Avaruusseikkailu 2001*. Hideo Kojima pelaa silloin, kun hänellä on siihen aikaa: *Ape Escape* miellytti häntä suuresti, ja hän odottaa pelin jatko-osaa innokkaasti. Hän arvostaa Nintendon Shigeru Miyamotoa ja Enixin Yuji Horia.

Hideo Kojima ei itse polta, mutta monet hänen peliensä hahmot, muiden muassa Solid Snake, tupakoivat. Tämä johtuu siitä, että Hideo Kojiman mielestä Solid Snake symboloi vanhempaa sukupolvea, jonka jäsenet alkoivat väistämättä tupakoida jo kasvuiässä. Kun Hideo Kojimalla on ylimääräistä vapaa-aikaa, hän käyttää sen vaimonsa ja poikansa seurassa.



Hideo Kojima joutuu joskus antamaan nimikirjoituksia, mutta hänet tunnistetaan varsin harvoin

TAPPAVAA METALLIA

METAL GEAR -SARJASSAAN HIDEO KOJIMA ON PYRKINYT VÄLITTÄMÄÄN YDINASEIDEN JATKUVASTI OLEMASSA OLEVAN UHAN. TUHOA KUVASTAVAT VALTAVAT, LIIKKUVAT ROBOTIT, JOTKA KYKENEVÄT ONGELMITTA KULJETTAMAAN YDINASEITA PAIKASTA TOISEEN. TÄHÄN SAAKKA UHAN ON AINA ONNISTUNUT ELIMINOIMAAN KETJUSSA POLTTAVA EVANKELISTA SOLID SNAKE, JOLLA ON TÄLLÄ KERTAA AIVAN TOISENLAINEN TEHTÄVÄ. KONSOLIPELAAJA SAI TILAISUUDEN TAVATA HIDEO KOJIMA VIIMEISEN KERRAN ENNEN KUIN HÄN HÄIPYI TAVOITTAMATTOMIIN VIIMEISTELLÄKSEEN PELIN, JOTA MAAILMA ODOTTAA MALTTAMATTOMASTI – KYSEESSÄ ON *METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY.*

Teksti ja kuvat: Martti

Tavatessani Hideo Kojiman ensimmäistä kertaa syksyllä 1998 puheenaiheena oli *Metal Gear Solid*. Kun esitin väistämättömän kysymyksen siitä, oliko pelille luvassa jatkoa, Hideo Kojima ei empinyt hetkeäkään.

– Monia hyviä ideoita on ilmaantunut sinä aikana, kun olen ollut tekemässä *Metal Gear Solidia*, mutta on olemassa myös toisentyyppisiä konsepteja, joita olen jo pitkään halunnut toteuttaa. Nyt, kun *Metal Gear Solid* on valmis, olemme saaneet paljon erilaisia vaikutteita pelaajilta kaikkialta maailmasta. Olen ottanut niistä onkeeni. Niinpä seuraava tuottamani peli saattaa olla uusi osa *Metal Gear* -sarjaan. Toisaalta se saattaa olla myös aivan uudenlainen peli. Oli miten oli, kukaan ei tule näkemään sitä ainakaan kahteen vuoteen.

Hänen visionsa piti paikkansa monellakin tapaa. Tapasin hänet uudelleen vuonna 2000 haastatellakseni häntä ja Noriaki Okamuraa *Zone of the Endersin* tiimoilta. Haastattelun jälkeen Noriaki Okamura poistui ja Hideo Kojima pyysi minua odottamaan hetken lähtien hakemaan jotain. Palatessaan hänellä oli mukanaan DV-kasetti, ja hän kertoi minulle tulkkinsa Scott Dolphin välityksellä seuraavaa:

– Kukaan KCEJ:n ulkopuolella, edes kukaan USA:n tai Euroopan toimistoissamme, ei ole nähnyt sitä, mitä aiomme nyt näyttää sinulle. Et saa missään tapauksessa kirjoittaa siitä ennen E3-messuja.

Hideo Kojima näytti minulle ensimmäisen trailerin *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertystä.*

Kesällä 2001 tapaan Hideo Kojiman kolmannen kerran, ja nyt olemme kaukana Konamin Tokion Ebisussa sijaitsevasta kauniista konferenssihuoneesta. Istumme ahtaassa pienessä tukikohdassa Konamin E3-messuosastolla. Ohuet seinät eivät kykene vaimentamaan taustameteliä, pelien ääniä ja yleisön kiljuntaa. Minulla on vain 40 minuuttia aikaa. Hideo Kojiman aika puolestaan on tällä hetkellä kullanarvoista: vain kahdeksan lehteä maailmassa saa haastatella häntä ennen kuin hän katoaa tiimeineen maan alle viimeistelläkseen uuden pelinsä. Konamin Saksan osasto on raivoissaan, yksikään saksalainen lehti ei saa Kojimalta haastattelua, ja he ovat entistä tuohtuneempia sen vuoksi, että susirajan takaa olevan lehden edustaja pääsee tapaamaan häntä. He ehdottavat, että saksalainen pelijournalisti pääsisi kuuntelemaan tekemääni haastattelua, mutta Hideo Kojima ei suostu tähän.

PELI LÖYTÄÄ MUOTONSA

Metal Gear Solid 2 on ollut työn alla vajaat kaksi vuotta. Tänä aikana Hideo Kojima ja hänen tiiminsä ovat hioneet yksityiskohtia, kuunnelleet pelaajien näkemyksiä ja paiskineet ylitöitä. Työtaakasta ja yli-inhimillisistä odotuksista huolimatta Hideo Kojima on sitä mieltä, että työ etenee jokseenkin hyvää vauhtia. Kahdessa vuodessa monet asiat ehtivät muuttua, joten onko pelissä mukana kaikki, mitä Hideo Kojima siihen alun perin toivoi?

– Olemme jättäneet monia elementtejä pois. Karkeasti ottaen sanoisin, että pelissä on mukana vain 20 prosenttia alkuperäisestä suunnitelmastamme. Näin on asianlaita useimmissa peleissä, kaikkea on mahdotonta saada mukaan.

Tiedämme jo entuudestaan, ettei PlayStation 2 ole käytännöllinen työkalu. Hideo Kojima valitti tästä jo tuottaessaan *Zone of the Endersiä.* Kuinka hän hallitsee laitteen nykyään?

– No, jos minulla olisi enemmän aikaa, opettelisin varmasti tuntemaan konetta paremmin. Mutta olisi väärin sanoa, että opettelemme lisää Play Station2:sta – viime vuoden aikana olen oppinut lisää siitä, mitä hardwarelta odotetaan, olipa kyseessä Gamecube, PlayStation2 tai Xbox.

Ja kuinka Hideo Kojima tietää, mitä yleisö haluaa?

– Eräs aivan ilmiselvä seikka on se, että kaikki haluavat kaunista grafiikkaa, mutta myös viihdyttävää ja yksinkertaista pelinohjausta. Ratkaisevaa on se, kuinka hyvin nämä kaksi elementtiä saadaan pysymään tasapainossa keskenään.

Team Kojima koostuu useista avainhenkilöistä, mutta kukaan heistä ei ole tärkeämpi kuin Yoji Shinkawa, joka on suunnitellut käytännössä kaiken pelissä Solid Snakesta Metal Gear Rayhin. Yoji Shinkawan tyyli on luonnollinen, villi ja hieman hiomaton. *The Art of Metal Gear Solid* -kirjaa tarkastelleet tietävät täsmälleen, mitä tarkoitan. Mutta kuinka vapaat kädet Yoji Shinkawalla on?

– Minä toimitan käsikirjoituksen, dialogin ja ympäristön kuvaukset



Jos edes viidesosa kaikista maailman tuhansista pelinkehittäjistä olisi Hideo Kojiman tasolla, emme tekisi mitään muuta kuin pelaisimme pelejä.



Uudessa, Hideo Kojiman ohjaamassa trailerissa saamme nähdä lyhyen otoksen Ninjasta, kuinka Revolver Ocelot yhdistyy Liquid Snakeen kohdatessaan Solid Snaken, ja kuinka Metal Gear Ray hurjistuu.

EN HALUNNUT, ETTÄ PELAAJA AMPUISI PELISSÄ VIHOLLISEN, POIMISI TÄMÄN TUNTOLAATAN JA SAISI SELVILLE, ETTÄ KYSEINEN HEPPU OLI TÄSSÄ TAPAUKSESSA VAIKKAPA TEIKÄLÄINEN. TÄSSÄ PELISSÄ AINOA TAPA HANKKIA TUNTOLAATTOJA ON OLLA TAPPAMATTA VIHOLLISTA.

Shinkawa-sanille, ja ne luovat pohjan sille, mitä hän sen jälkeen luo. Shinkawa-san on äärettömän lahjakas mies, mutta hän tarvitsee tuoreita siemeniä, joista hän pystyy kasvattamaan jotain ainutlaatuista. Ellei näin tehtäisi, olisi vaikea saada aikaan ylipäänsä yhtään mitään.

– Olen siirtänyt hänet henkisellä tasolla erilleen muusta tiimistä. Emme kerro hänelle mitään hardwaren asettamista rajoituksista. Emme puhu mitään siitä, kuinka monia polygoneja voimme käyttää tai mikä on liian vaikeaa. Sellainen haittaisi hänen suunnittelutyötään. Annamme hänen työskennellä täysin vapaasti, mikä itse asiassa vaikeuttaa työtä muun tiimin kannalta. Mutta sillä tavalla me menettelemme.

Kojiman tiimiin kuuluu useita asiantuntijoita sotilaallisista neuvonantajista seuraavan sukupolven ohjelmoijiin, jotka työskentelevät NSA:ssa, Japanin vastineessa NASA:lle. Kuinka tärkeitä sellaiset asiantuntijat oikeastaan ovat?

– Se riippuu siitä, millaista peliä ollaan kehittelemässä. Jos kyse on todellisuuteen pohjautuvasta pelistä, tarvitaan paljon analogista inputia. Fantasiamaailmalle perustuvassa pelissä se ei taas ole tarpeellista.

– Oikeastaan kyse on tasapainosta ja siitä, ketkä peliä tulevat pelaamaan. Jos pelissä esimerkiksi on liikaa sotilaallisia aineksia, vain sotahullut innostuvat pelistä. Sitä pyrimme välttämään, sanoo Hideo Kojima.

DEMOVERSIO

Monet arvelevat, että *Metal Gear Solid 2* -demoversio julkaistiin pelkästään *Zone of the Endersin* markkinoimiseksi ja että jälkimäistä myytiin hyvin pelkästään sen vuoksi. Ei kannata ryhtyä spekuloimaan sillä, onko tämä totta vai ei, mutta Hideo Kojiman mukaan tavoite oli aivan toinen.

– Oli aikoja, jolloin minä ja tiimini emme tarkkaan ottaen tienneet, mihin suuntaan meidän tulisi kehitellä peliä. Kyse oli koko joukosta erilaisia asioita. Se, että otimme huomioon niin monia sellaisten ihmisten näkemyksiä, jotka olivat pelanneet *Metal Gear Solidia* ja sellaisten ihmisten näkemyksiä, jotka eivät koskaan olleet kokeilleet peliä, oli tärkeää. Se auttoi meitä valitsemaan tiemme.

Demoversio julkaistiin etupäässä palautteen saamiseksi täsmälleen samoin kuin elokuvia esitetään koeyleisölle jotta saataisiin selville, pitikö yleisö näkemästään. Tuleeko tällainen käytäntö yleistymään tulevaisuudessa?

– Uskon, että demoversioita, jotka aikaisemmin olivat myynninedistämisvälineitä, tullaan kehittämään suuntaan, joka auttaa pelinkehittäjää hiomaan työtään. Kun *Metal Gear Solidin* demoversio julkaistiin Japanissa syyskuussa ja itse peli tuli markkinoille heinäkuussa, meillä ei ollut mitään mahdollisuuksia ottaa huomioon pelaajilta saamaamme palautetta. Nyt *Metal Gear Solid 2:n* demoversio julkaistiin vähintään 9-12 kuukautta ennen lopullisen version julkaisua.

Tuntuuko sinusta, että paljastit demoversiolla liikaa?

– En paljastanut pelistä liikaa, halusin vain nähdä, kuinka pelaajat reagoivat demoversioon. Juttuja, jotka liittyivät pelattavuuteen ja koko joukon muita juttuja. Sellaisia, jotka todella ovat juuri sitä, mistä *Metal Gear Solid 2:ssa* on kysymys. Saattaa olla, että julkaisu tapahtui melko aikaisessa vaiheessa, mutta saimme korvaamatonta palautetta, jota sittemmin olen käyttänyt hyödyksi parantaakseni peliä.

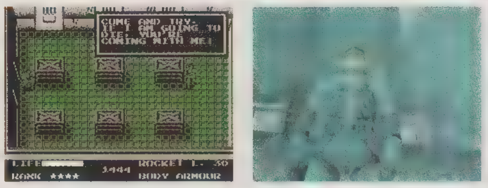


Bossitaistelu on eräs Hideo Kojiman mieliaiheita. *Metal Gear Solid 2:n* pelaaja saa varautua suureen määrään vaikeasti voitettavia vastustajia. Toistaiseksi meillä ei ole tietoja kaikista vastustajista, mutta energiakanuunalla varustettu typykkä ja vampyyri ovat aivan uusia hahmoja

FAKTA: METAL GEAR

Solid Snake seikkailee kaikkiaan viidessä pelissä, ja kuudes on luvassa muutaman kuukauden kuluttua. Julkaisupäivämäärä pohjautuu sille, milloin peli julkaistiin Japanissa ja USA:ssa *Metal Gear Solidin* PC-versiona, mikä saa meidät antamaan varoituksen siitä, ettei peliä *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* julkaista Suomessa vielä tänä vuonna.

Nimi	Formaatti	Vuosi
Metal Gear	MSX2	1987
Metal Gear	NES	1988
Metal Gear 2: Solid Snake	MSX2	1990
Snake's Revenge	NES	1990
Metal Gear Solid	PS	1998
Metal Gear Solid	PC	1999
Metal Gear Solid: Special Missions	PS	1999
Metal Gear Solid	GBC	2000
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PS2	2001



Jos vertaillaan *Metal Gearin* NES-versiota ja *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyä*, käy varsin selväksi, kuinka valtavasti tekniikka on kehittynyt viimeisten 14 vuoden aikana

OMA NIMI PELIIN

Joitain kuukausia sitten Konami käynnisti *Metal Gear Solid 2:n* kotisivulla kampanjan, jonka puitteissa oli mahdollista ilmaista kiinnostuksensa olla mukana pelissä tuntolaatalla, joka sisältää ilmoittautujan nimen, kansalaisuuden, veriryhmän ja niin edelleen. Mutta kuinka monet ovat ilmoittautuneet?

– Erittäin hyvä kysymys! Ilmoittautujia oli yli 100 000. Minulla on siitä mukanani tietoa, kertoo Hideo Kojima ja ottaa nopeasti esiin salaiseksi luokitellun dokumentin.

– Tässä näkyvät kaikki ilmoittautuneet, yli 100 000 halukasta ympäri maailmaa. 21 prosenttia heistä tulee Aasiasta, 35 prosenttia Pohjois-Amerikasta, 36 prosenttia Euroopasta ja lähes 10 prosenttia Japanista. Tästä voimme havaita, että *Metal Gear Solid* on hyvin suosittu esimerkiksi Euroopassa.

Hyvin kiinnostavaa, sinulla näkyy olevan eniten faneja täällä, sanon osoittaen Eurooppaa.

– Kärjessä on Englanti, seuraavina Saksa, Ranska, Espanja, Italia ja Ruotsi, Hideo Kojima jatkaa, ja tässä vaiheessa minun on pakko keskeyttää hänet tarkastellakseni dokumenttia. Aivan, mukana on myös suomalaisia, joiden otaksuisin kuuluvan lukijakuntaamme.

– Mukaan mahtuu myös niinkin pieniä maita kuin Bosnia-Hertsegovina, Kroatia, Romania, Malta, Liechtenstein ja tässä – yksi monacolainen. Jos tarkastelemme Aasiaa, huomaamme merkillisiä seikkoja. Ajatellaan vaikkapa toisella sijalla olevaa Kiinaa, jossa *Zone of the Enders* ei koskaan ollut edes myynnissä. Lisäksi mukana ovat esimerkiksi Pohjois-Korea, Afganistan ja vieläpä Irak, Hideo Kojima sanoo ja hymyilee lähes poikamaisesti.

– Julkaisimme *Zone of the Endersin* demoversion kanssa Japanissa 1. maaliskuuta, Euroopassa ja USA:ssa maaliskuun lopulla. Silti saimme joukon ilmoittautumisia kaikkialta maailmasta jo maaliskuun ensimmäisenä päivänä, mikä ilmeisestikin merkitsee sitä, että ihmiset pelasivat japanilaisversiota. Ennen tätä ajattelimme aina, että maailmanlaajuiset markkinat tarkoittivat Eurooppaa ja Yhdysvaltoja, Ranskan, Englannin ja Ruotsin kaltaisia maita. Me olimme yllättyneitä kaikista noista maista, jotka päälle päätteeksi ovat niin pieniä.

– Tulemme jatkamaan tällaisen tiedon keruuta tulevaan käyttöön. Tulemme myös käyttämään sitä jollain tavalla. Tärkeää on myös se, että saamme yleiskäsityksen pelaajien ikäjakaumasta, mikä ratkaisee pelin vaikeusasteen.

Suurin osa ilmoittautuneista sijoittuu iältään 16 ja 20 ikävuoden välille, mikä ei ole täydellinen yllätys. Jos toisaalta tarkastellaan demografisia tilastoja lähemmin, havaitaan, että 40 ja 50 ikävuoden välinen ryhmä on suurempi kuin 8-16 -vuotiaiden ryhmä. Hideo Kojima on hämmentynyt, mutta epäilee, että suuri osa vastaajista on saattanut valehdella ikänsä. Internetillä ja ihmisten epäluotettavuudella on haittapuolensa. Hideo Kojiman tilastojen lähempi tutkiminen osoittaa ikävän tosiseikan – vain neljä prosenttia ilmoittautujista on naispuolisia. Peli on kaikesta huolimatta kaukana kaiken kansan viihteestä.

Kuinka suuri mahdollisuus ilmoittautujilla on päästä mukaan peliin?

– Tulemme ottamaan mukaan vähintään 500 ihmistä. Heistä 35 prosenttia tulee olemaan eurooppalaisia. Eurooppalaisista taas useimmat englantilaisia, koska sikäläisiä ilmoittautujia on eniten, kertoo Hideo Kojima.

Pikaisen päässälaskun jälkeen oivallan, että mahdollisuudet ovat heikonlaiset, mutta kuitenkin huomattavasti paremmat kuin vaikkapa vakioveikkauksessa: noin 0,4 prosenttia. Koska olen itse yksi sadastatuhannesta ilmoittautujasta, mahdollisuuksieni luulisi olevan erittäin heikot. Hideo Kojima hymyilee hieman ja sanoo:

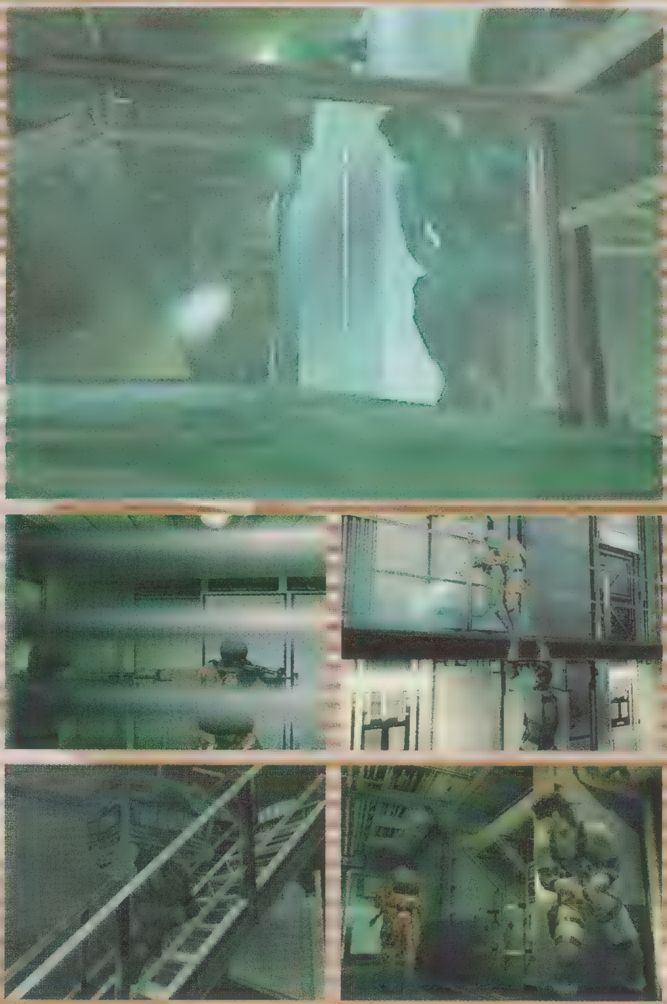
– Ei, ei, kyllä sinä pääset mukaan peliin.

EI TAPPOA, VAIN TAINNUTUSTA

Tavatessani Hideo Kojiman edellisen kerran keskustelimme väkivallasta. Tuolloin Hideo Kojima arveli, että hänellä on muiden pelituottajien kanssa suuri vastuu. Hideo Kojima on pelialalla ainutlaatuinen



Metal Gear Solid 2:n eliittijoukkojen kanssa ei leikitellä. Sotilaat liikkuvat ryhmissä ja ovat kurinalaisia. Joukkueen päihittämiseen vaaditaan tarkkuutta



Tärkeintä on pysytellä piilossa vihollisilta. Snaken on joko piilouduttava pahvilaatikoiden taakse, tukaliin koppeihin tai riiputtava aluksen reelingillä

hahmo: yksikään toinen tuottaja ei ole yhtä tiiviisti mukana tuotannossa, yksikään toinen ei ole yhtä suostuvainen kertomaan jotain pelaajille. Hideo Kojima haluaa todella sanoa jotain, välittää jotain. Shigeru Miyamoto tai Yuji Naka eivät ole koskaan edes yrittäneet moista. Hideo Kojiman tapauksessa on kyse siitä, että hän haluaa kertoa ydinaseiden luomasta uhasta, joskaan hän ei ole koskaan selittänyt syytä tähän. Eräs teoria on se, että hän kuuluu ainoaan kansaan maailmassa, joka on kokenut atomipommin aikaansaaman tuhon, vieläpä kahteen kertaan. Hideo Kojima ei pidä väkivallasta, mitä on vaikea uskoa, jos on pelannut hänen pelejään. Väkivalta on viimeinen oljenkorsi. Teoriassa on mahdollista pelata *Metal Gear Solid 2* läpi tappamatta ainuttakaan vihollista. Tämä liittyy niihin 100 000 ihmiseen, jotka ovat ilmoittaneet halukkuutensa olla mukana pelissä.

– En halunnut, että pelaaja ampuisi pelissä vihollisen, poimisi tämän tuntolaatan ja saisi selville, että kyseinen heppu oli tässä tapauksessa vaikkapa teikäläinen. Tässä pelissä ainoa tapa hankkia tuntolaattoja on olla tappamatta vihollista.

– On tietenkin mahdollista kerätä tuntolaattoja, kilpailla ystävän kanssa. "Katso, minulla on 100, montako sinulla on?" "Minulla on 200", ja niin edelleen. Jos keräät tarpeeksi monta tuntolaattaa, saat siitä kenties jonkinlaisen palkinnon.

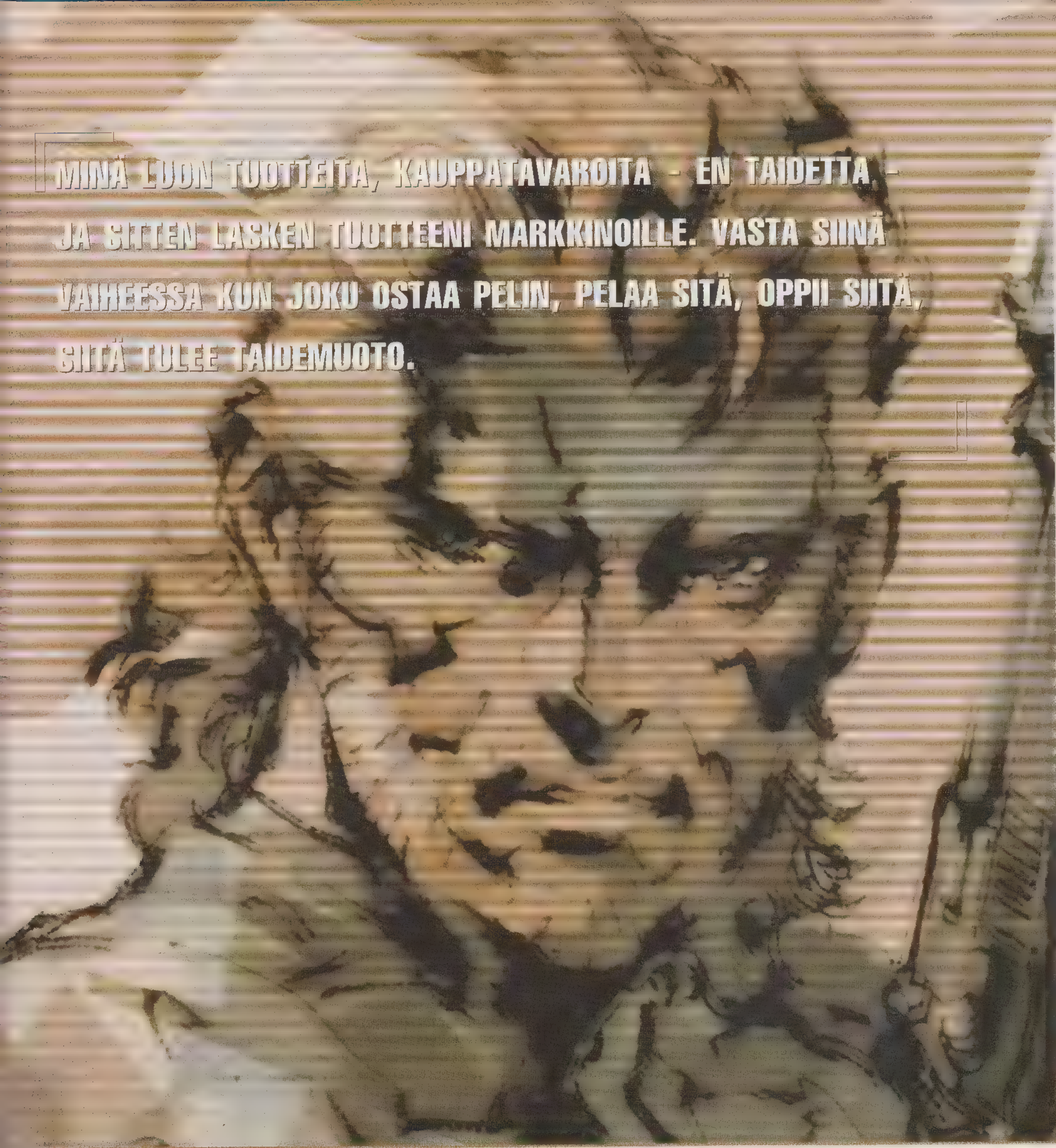
Tuntolaatat tulevat taatusti johtamaan johonkin, salaiselle kentälle, piilotettuun seikkailuun. Huhutaan, että tuntolaatalla varustettu sotilas saattaisi olla pelattavissa. Vain Hideo Kojima tietää, mitä tuleman pitää, mutta hän kehottaa jo nyt pelaajia välttämään väkivaltaa saadakseen pelistä maksimaalisen tuloksen. Olen hyvin iloinen siitä, että omat lukijani eivät kykene ampumaan minua seulaksi.

HIDEON HERRUUS

Hideo Kojima vastaa suurimmasta osasta *Metal Gear Solid 2* -peliä. Hän kirjoittaa itse käsikirjoituksen ja dialogin, piirtää pelin kentät ja ympäristöt sekä ohjaa videovälikkeet. Hänellä on sormensa pelissä käytännöllisesti katsoen kaikilla osa-alueilla, eikä hän aio jakaa vastuuta. Hän haluaa kontrolloida koko projektia täydellisesti. Eräs merkittävä seikka on se, että Hideo Kojima on ahertanut käsikirjoituksen parissa entistä ahkerammin. Onko tarina kenties entistä tärkeämpi osa peliä?

– Pelin juoni on ehdottomasti monimutkaisempi kuin aikaisemmin. *Metal Gear Solid* oli melkoisen suoraviivainen peli, mutta halusin *Metal Gear Solid 2:sta* juonikuvioltaan yhtenäisemmän ja samalla aina vain monimutkaisemman, niin monimutkaisen kuin peli parhaimmillaan voi olla. Halusin, että juoni kulkisi moneen suuntaan, kenties kymmeneen tai jopa kahteenkymmeneen. Kun kuvittelet saaneesi selville, mitä seuraavaksi tapahtuu, seuraakin yllättävä käänne uuteen suuntaan. Jotta peli ei kävisi liian hämmentäväksi, vähensimme suuntia noin puoleen. Kyse on silti edelleen pelistä, jonka käsikirjoitus on hyvin monimutkainen. Olen hieman huolissani siitä, onko se kenties liiankin hankala pelaajien kannalta.

– Aikaisemmissa peleissä juonet olivat yksinkertaisia. Niissä oli hallitus, joka luotti Solid Snaken kykyyn päihittää pahikset. Melkoisen yksinkertaista. Tällä kertaa kuvassa on kuitenkin venäläisten merijalkaväen sotilaiden kapteeni, ja sotilaat ovat eräänlainen terroristiryhmä. Solid Snake on myös mukana, joskaan hän ei tällä



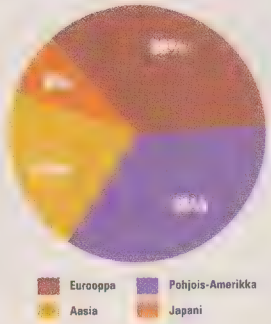
> MINÄ LUON TUOTTEITA, KAUPPATAVAROITA - EN TAIDETTA. - JA SITTEN LASKEN TUOTTEENI MARKKINOILLE. VASTA SIINÄ VAIHEESSA KUN JOKU OSTAA PELIN, PELAA SITÄ, OPPII SIITÄ, SIITÄ TULEE TAIDEMUOTO.

FAKTA

IKUISTETTUNA PELIIN

Konami on jo jonkin aikaa vetänyt *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyn* kotisivulla omaa kampanjaansa. Kotisivun kautta on ollut mahdollista ilmoittaa nimensä, syntymäaikansa, veriryhmänsä, kansallisuutensa ym. Konami on käyttänyt näitä tietoja antaessaan pelin sotilaille tuntolaattoja. Toisin sanoen ilmoittautujat voivat saada mahdollisuuden olla mukana pelissä.

Tätä lukiessasi voit unohtaa mahdollisuuden saada tuntolaattasi mukaan *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyyn.* Viimeinen ilmoittautumispäivämäärä pelin viralliselle kotisivulle oli 30. kesäkuuta. Kenties olet kuitenkin yksi niistä, jotka ehtivät ilmoittautua ja siinä tapauksessa lienet jo tähän mennessä saanut kuulla, pääsitkö mukaan peliin vai et. Kaikkiaan 111234 ilmoittautujasta vain 500 pääsee mukaan peliin. Ilmoittautuneiden mahdollisuus päästä mukaan on siis noin 0,4 prosentin luokkaa.



Kuvio esittää niiden ihmisten maantieteellisen prosenttijakauman, jotka ovat ilmoittautuneet saadakseen nimensä ja henkilötietonsa mukaan *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyyn.*

kertaa ole minkään hallituksen asialla, ja hänellä on mukanaan oma ryhmänsä, jonka jäseniä voitaisiin kenties kutsua sotilaallisiksi ympäristöaktivisteiksi. Lisäksi pelissä on Revolver Ocelot miehineen sekä muita hahmoja ja ryhmiä. Tämä voi osoittautua melko monimutkaiseksi nuoremmille pelaajille.

Kieltämättä kestää jonkin aikaa sulatella sitä, minkä toistaiseksi tiedämme pelistä *Metal Gear Solid 2*. Totta puhuen peli on synkempi ja nostaa esiin aiheita, joita emme koskaan aikaisemmin ole kohdanneet pelien yhteydessä. Hideo Kojima haluaa luoda mahdollisimman hyvän pelin, ja käsikirjoitus on hänen tärkein työkalunsa.

– Olen luomassa peliä, mutta haluan saada sillä aikaan myös jotain samanlaista kuin kirjat ja elokuvat. Nämä toiset mediat tarjoavat mahdollisuuden kokea jonkun toisen elämää. Jos esimerkiksi olet mies, voit elää naisen elämää kirjan tai elokuvan kautta. Vanha ihminen voi elää uudelleen nuoruuden, tai minkä ajanjakson tahansa, mukaan lukien myös tulevaisuuden. Elämällä ja kokemalla kaikkia näitä virtuaalielämiä voit oppia jotain, jonka kykenet sisällyttämään omaan elämääsi. Pelini tarjoavat jotain vastaavaa. Minä yhdistelen politiikkaa, ideologiaa ja uskontoa oman makuni mukaan.

– Uskoakseni ihmisten yleinen näkemys on se, että peli on leikkikalu, sanokaamme vaikkapa samanlainen kuin frisbee. Sitä voi heitellä, sen kanssa voi pitää hauskaa ystävien kesken, eikä siihen kulu arvoasetelmia tai politiikkaa. Mutta minun frisbeeni osaa puhua. Se sanoo "pidä huolta perheestäsi" ja "ole kiltti ystävillesi".

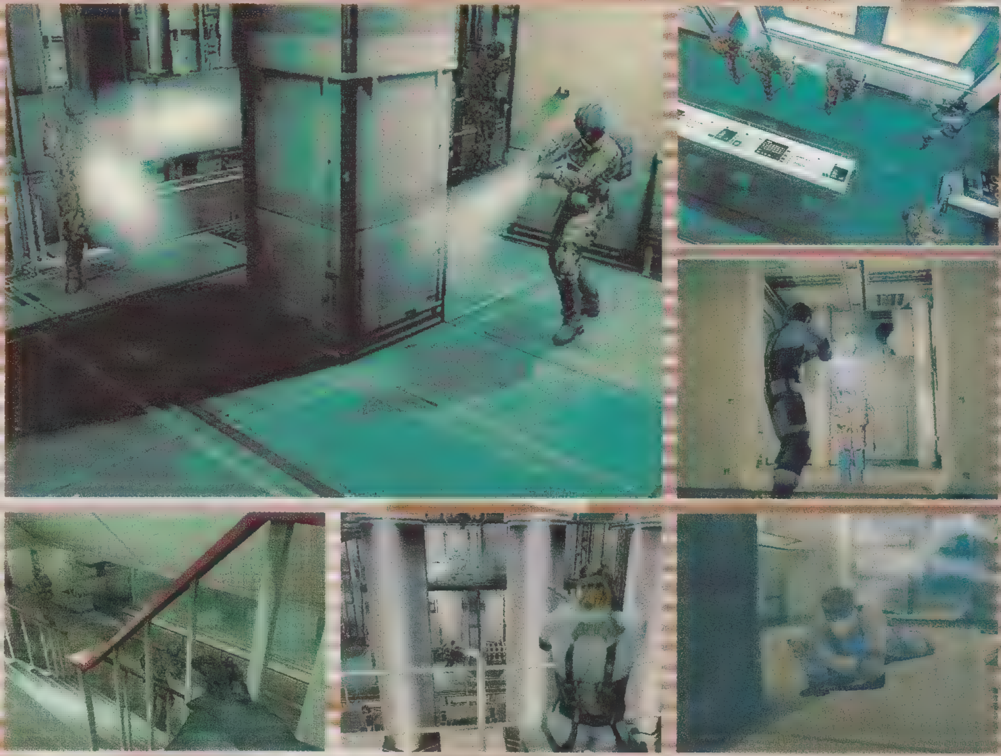
PELI EI OLE TAIDETTA

Tällä hetkellä peliteollisuus on eräänlaisessa ideologisessa tyhjiössä. Olemme aikaisemmin kertoneet Microsoftin ideoista peleistä osana valtavirtaa sekä Nintendon näkökulmasta, jonka mukaan tyhmyys tiivistyy joukossa ja pelien laatua on kohotettava, jotta markkinat eivät söisi itseään. Hideo Kojima ei kuitenkaan ole samaa mieltä enempää Nintendon kuin kenenkään muunkaan kanssa.

– Yamauchi-san, Nintendon presidentti, ja monet muutkin peliteollisuudessa sanovat, että pelit ovat viihteen muoto, ja kykenemme elämään myös ilman viihdettä, se ei ole mitään elintärkeää. En ole samaa mieltä. Minun mielestäni viihde on yhtä tärkeää kuin ruoka tai katto pään päällä. Viihdettä tarvittiin jopa sodan pyörteissä, jolloin ihmisillä oli hädin tuskin edes syötävää, enkä usko tämän muuttuvan miksikään. Ihmiset saattavat jopa tinkiä ruoasta ja rahasta saadakseen kokea viihdettä, ja näin tulee olemaan myös tulevaisuudessa. Omalla viihteen alueellani tehtäväni on opettaa pelaajia samalla, kun he pitävät hauskaa. Muidenkin pelituottajien pitäisi tehdä samoin.

Monet Hideo Kojiman painottamista ajatuksista heijastuvat lausunnossa, jonka Satoru Iwata, HAL:in johtaja, esitti Nintendon puolesta päivää ennen E3-messuja. Satoru Iwatan teesin mukaan ala on tänä päivänä keskittynyt liiaksi grafiikkaan, mikä puolestaan johtaa lisääntyneisiin kustannuksiin, mikä puolestaan tuottaa jatko-osia edeltävien pelien tappioiden kattamiseksi ja aiheuttaa myös sen, ettei suurimmalla osalla nykyisistä peleistä ole tarpeeksi viihdearvoa,

MINULLA EI OLE MITÄÄN SAMANLAISTEN PELIEN JULKAISEMISTA VASTAAN, MUTTA EIKÖ NIITÄ OLE JO HIEMAN LIIKAA?



Vihollisen lyömiseen on monia erilaisia tapoja, joko etäältä tai lähitaistelussa. Snake pitää tuliaseista ja hoitelee vihollisset mieluiten kaukaa. Lähitaistelut saattavat olla kohtalokkaita, etenkin, jos huoneessa on useampi kuin yksi vastustaja.

mikä johtaa siihen, että ihmiset lakkaavat arvostamasta pelejä viihdemuotona, eikä viihde ole elintärkeää, Hideo Kojima jatkaa.

– Tuo ei edes ole pelkästään heidän mielipiteensä: useimmat pelialalla tuntuvat olevan samalla kannalla. Väite, että viihde ei ole elintärkeää, että se ei ole tarpeellista, on lausuntona paitsi tarpeeton, myös typerä. Jos joku haaksirikkoutuu autiolle saarelle ilman mitään kulttuurivirikkeitä tai viihdemuotoa, hän ei tule selviytymään. Ellei hänellä siis ole mukanaan CD-soitinta, hän alkaa luoda omaa musiikkiaan, laulaa omia laulujaan. Ihmiset ovat aina tehneet niin.

Voidaanko pelit luokitella taidemuodoiksi tai suorastaan taiteeksi?

– Vaikea sanoa, sillä peli on pelkkä työväline. Siitä tulee taidemuoto vasta kun kokeilet sitä. Minä luon tuotteita, kauppatavaroita – en taidetta – ja sitten lasken tuotteeni markkinoille. Vasta siinä vaiheessa kun joku ostaa pelin, pelaa sitä, oppii siitä, siitä tulee taidemuoto.

VIIMEISET TIEDOT

Vaikka Hideo Kojima antoi näitä tietoja vastahakoisesti, hän suostui kertomaan, että peli tulee olemaan pitempi kuin *Metal Gear Solid.* Mitä tulee pelin juoneen, hän paljasti kaksi uutta hahmoa: kauniin Fortunen energiakanuunoineen sekä vampyyrin, jonka nimen Hideo Kojima päätti pitää salassa. Hän ei myöskään halunnut kommentoida ninjasoturia, joka muistuttaa karmivalla tavalla *Metal Gear Solidin* Ninjaa, tai tämän uudella trailerilla Solid Snakelle sanomia sanoja: "olen täsmälleen samanlainen kuin sinä". Revolver Ocelotista Kojima sen sijaan kertoi hieman lisää.

– Revolver Ocelot menetti käsivartensa, kun Ninja iski sen irti. Kuten tunnettua, Liquid Snake kuoli edellisessä pelissä, jonka jälkeen Revolver Ocelot otti häneltä käsivarren ja operoi sen kirurgisesti oman käsivartensa tilalle. Kun Solid Snake tulee lähelle Revolver Ocelotia käsivarsi reagoi, ja Revolver Ocelot muuttuu Liquid Snakeksi.

Metal Gear Solidin jälkeen markkinoille alkoi ilmestyä samanlaisia pelejä, jotkut niistä melko hyviä, toiset taas täyttä roskaa. Miltä tuntuu, kun omaa tyyliäsi, omaa elämäntyötäsi, aletaan matkia?

– Minulla ei ole mitään samanlaisten pelien julkaisemista vastaan, mutta eikö niitä ole jo hieman liikaa? Kun *Metal Gear Solid* julkaistiin, syntyi uusi genre, kutsuttakoon niitä Stealth-peleiksi. Olet jo varmaankin ymmärtänyt, mitä tapahtuu pelissä *Metal Gear Solid 2,* koska näit jo demoversiolla Solid Snaken kertovan, että kaikki maat valmistivat oman kopionsa Metal Gear Rexistä. Ainoa, joka pystyy tuhoamaan ne kaikki on Metal Gear Ray, toisin sanoen *Metal Gear Solid 2,* Hideo Kojima virnistää.

Kuten olemme aiemmin kertoneet, ei *Metal Gear Solid 2* suinkaan tule olemaan sarjan viimeinen peli.

– Vaikuttaa siltä, että kyse oli joko omituisesta käännöksestä tai siitä, että eräs japanilainen pelilehti käsitti asiat väärin. Minä tarkoitin sitä, että alkaisin mielelläni kehittää aivan uudentyylistä peliä sen sijasta, että jatkaisin *Metal Gearin* kehittämistä ikuisuuteen asti. Toisaalta on totta, että *Metal Gearia* on yhä mahdollista kehittää valtavasti, enkä usko pystyväni luopumaan pelisarjasta, joka on minulle kuin oma poika. Pelien luojana ryhtyisin mielelläni johonkin uuteen, mutta tuottajana huolehtisin mieluiten siitä, että peli kehittyisi loputtomiin.

Onko Solid Snaken saagalle olemassa jonkinlaista ehdotonta loppupistettä?

– Sitä ei ole määrätty etukäteen – minulla on yhä useita juttuja, jotka haluan mukaan hänen tarinaansa. *Metal Gearia* tehtäessä yksi tavoite oli luoda peli, jossa vihollisen silmien välttäminen oli olennainen ominaisuus. Näin on asia edelleenkin, vaikka muut jutut ovat saaneet enemmän tilaa. ■

Hideo Kojima ja hänen tiiminsä painuivat kirjaimellisesti maan alle E3:n jälkeen eivätkä anna haastatteluja tai näytä uusia kuvia Metal Gear Solid 2: Sons of Libertystä ennen sen ilmestymistä.

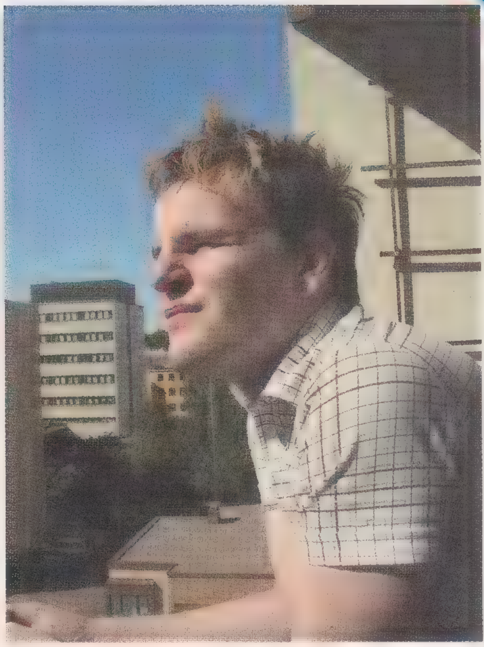
> PC 10/2001

Pelaaminen on turhaa ajanhukkaa. Sitä harrastavat lähes yksinomaan nuoret, joilla ei ole mitään sosiaalista elämää näyttöruudun ulkopuolella. Kohutulla mobiilipelaamisella ei ole tulevaisuutta, sillä laitteet ovat liian kalliita yleistyäkseen eikä pelien taso yllä Tetristä korkeammalle. Sitä paitsi matkoilla on ennenkin pärjätty lukemalla lehtiä tai kirjoja! Tällä menolla ollaan menossa siihen, että kaikki vain istuvat keskittyneinä itseensä ja erilaisiin vempaimiin!

Näin monet näyttävät ajattelevan. Täytyy sanoa, että tietokonepelit olivat minullekin täysin yhdentekevä asia, kunnes isäni hankki aikoinaan kultaisella 80-luvulla minulle ensimmäisen tietokoneen. Pettymys oli ilmeisen suuri, kun en alkanut ohjelmoida koneelle uutta käyttöjärjestelmää tai tekemään listaa koulutarvikkeistani taulukko-ohjelmalla. Sen sijaan pelasin koneen mukana tulleita pelejä. Mitä vanhempani sitten olivat kuvitelleet? Sen jälkeen tietokoneen käyttäminen muuttui alituiseksi taistelutantereeksi. Vanhemmat valittivat, kun tietokone vei aikaa ja voimia koulunkäynniltä. Koulun atk-tunneilla pelaaminen oli ehdottomasti kielletty. Oma lukunsa ovat olleet tyttöystävät, joiden mielestä on täysin normaalia olla mustasukkainen koneelle.

Jos tietokoneiden käyttäminen olisi sitä rajoitettua, taulukkolaskentaan perustuvaa vakavahenkistä puurtamista millaista sen ilmeisesti on haluttu olevan, eivät koneet olisi ikinä levinneet Suomessa koulujen tietokoneluokkia ja valtion virastotaloja pidemmälle. Jos vanhempani olisivat palauttaneet koneen takaisin kauppaan, en todennäköisesti kirjoittaisi tätä enkä uskaltaisi käyttää Windowsia ilman jatkuvaa tukea. Pelaamiseen käytetyistä tunneista huolimatta olen saanut tehdyksi kaiken sen mitä pelejä kaihtaneet ystävänikin. Ainoastaan kesäisin ovat jotkin pelit vieneet aikaa rannalla ruskettumiselta...

Stereotypiat ovat vahvassa. Niistä tuoreimmat liittyvät tietokoneisiin ja pelaamiseen. Onneksi niin on ollut aina, eivätkä tietokoneet ja pelit ole uhkakuvien listalla huonossa seurassa – sille kun ovat kuuluneet vuorollaan sellaiset laitteet kuin radio, televisio, lankapuhelin ja auto.



Kalle Rosti
toimittaja

PELITEORIA

TÄSSÄ KOLUMNISSA KÄSITELLÄÄN JOKA KUUKAUSI PC-PELIKULTTUURIN AJANKOHTAISIA ILMIÖITÄ.

”Ennen kaikki oli paremmin, nyt kaikki asiat ovat paljon huonommin kuin silloin”.

Kuulostaako tutulta? Kyseessä on varmasti kaikkein käytetyin väite puhuttaessa muutoksista ja nykytilanteesta verrattuna johonkin aiemmin vallinneeseen autuaalliseen tilaan. Pyysimme Konsolipelaajan elokuun numerossa palautetta silloin lanseeratusta uudesta PC-osuudesta, joka käsitti poikkeuksellisesti vain Max Paynen tekijöiden haastattelun. Nyttemmin osioon ovat tulleet mukaan myös normaalit peliarvostelut. Monissa negatiivisissa palautteissa on tullut esiin nostalgia niistä ”paremmista” ajoista, jolloin konsolit ja PC olivat kaukana toisistaan. Mikä olisikaan tutumpaa puhetta, koska samaa on kuultu jo muun muassa Amigan ja Atarin kamppaillessa pelikoneiden kuninkuudesta.

Tarkkaavaisimmat lukijat lienevät jo huomanneet, että PC-osuudesta suuri osa koostuu kuitenkin jostain muusta kuin varsinaisten PC-pelien esittelystä. Olemme toimituksessa päättäneet ottaa mukaan mahdollisimman paljon sellaisia juttuja mitkä kiinnostaisivat ketä tahansa, oli pelikoneena sitten konsoli tai PC. Tällaisia ovat esimerkiksi tässä numerossa oleva Assembly 2001 -raportti, taannoinen Max Payne –spesiaali ja tämä kolumni. Lisäksi PC-osuus tullaan pitämään noin kuuden-kahdeksan sivun mittaisena, jolloin se ei vie leijonanosuutta konsolimateriaalista.

Monet teräväsanaiset palautteen kirjoittajat ovat myös esittäneet, että kyseessä on vain toimituksen häikäilemätön levikin kasvattamisen ja myynnin edistämisen salaliitto. Suomessa on kuitenkin olemassa jo valmiiksi laajoja, pelkästään PC-peleihin erikoistuneita lehtiä, joiden kanssa emme lähde kuudella sivulla kilpailemaan. Kyseessä on puhtaasti lisäarvon tarjoaminen lukijoillemme. Monet pelit tulevat ensin PC-koneille ja ne käännetään vasta sitten konsoleille, joten PC-arvostelut toimivat myös parhaimmillaan ennakkoarvosteluina tuleville konsolipeleille: esimerkiksi edellisessä numerossa arvostelemamme Max Paynen PS2- ja Xbox -versiot ovat parhaillaan työn alla.

Toivottavasti uusimmassa pelikoneiden kamppailussa ei käy kuten rakkaiden kilpakumppaneiden Atarin ja Amigan välillä. Formaattien kirjo on viime kädessä kuluttajan etu, jolloin yhdellä laite- tai pelivalmistajalla ei ole monopoliasemaa. Etenkin konsolien kohdalla tilanne on kiinnostava uusien laitteiden tullessa markkinoille, jolloin pelitalot ja laitekehittäjät joutuvat tosissaan kilpailemaan pelaajien suosiosta. Myös PC-koneiden laadun ja nopeuden kehittyminen tuo mukanaan yhä hienompia ja realistisempia pelejä.

Odotan mielenkiinnolla tulevia aikoja ja tulemme pitämään teidät ajan tasalla – oli kyse sitten mobiilipeleistä, konsoleista tai PC-peleistä. Kaikki ne ovat pelaamisen eri puolia, joka viime kädessä yhdistää kaikki peleistä kiinnostuneet ympäri maailman.

KALLE

SCENE – OSA 2

POSTIKULUJA JA HÄIRIÖPUHELUITA

TEKSTI: ZAK

Tietokoneet ovat varsin harmittomia. Nykyisin ne ovat myös ehdottoman tarpeellisia. Joskus on kuitenkin kuulunut puheita hakkereista ja muista bittimaailman laveaa polkua kulkeneista. Millaista peliharrastuksen laiton toiminta lopulta onkaan – paitsi laitonta ja rangaistavaa tietty? (sarjan 1. osa on julkaistu PC Pelaajan heinäkuun numerossa)

Samanhenkisillä ihmisillä on tapana kokoontua yhteen ja muodostaa ryhmä. Niinpä minä, tajutessani että pelien levittämisen taustalla toimi laajempi kokonaisuus, halusin perustaa oman ryhmäni. Alunperin ajatus oli varmasti vain lapsekkaissa aivoissa syntynyt idea, eikä tarkoituksena ollut tavoitella kohti mitään sen suurempaa. Esitin ideani muutamalle tietokoneita ja pelejä harrastaneelle ystävälle, minkä jälkeen perustimme enempää miettimättä oman ryhmän. Kutsun sitä tässä yhteydessä vaikkapa nimellä *Factor.*

Scenen eri ryhmien ja niiden jäsenten nimenmuodostuksessa oli hieman samaa henkeä kuin hiphop-kulttuurissa – tosin sillä erotuksella, että tietokoneilla puuhailevat eivät olleet tummia, lihaksikkaita tai rikkaita kuin kroisokset, vaan pikemmin kalpeita, hinteliä ja elivät mikroruoalla. Mitä hintelämpi oli, sitä uhkaavampi nimi piti mieluiten valita. Sellaiset mahtipontiset nimet kuten *Terminator* tai *B.O.D. (Bringer of Doom)* olisivat esimerkiksi olleet hyviä nimiä. Ryhmien nimet olivat myös monesti varsin uhmakkaita, kuten *Red Sector Inc.*, *Byterapers*, ja niin edelleen. Jäsenillä oli sitten valitsemansa nimet, joita voisi rinnastaa taiteilija- tai katunimiin. Useimmiten kaikkiin viitattiin nimenomaan näillä tekaistuilla nimillä, eikä monikaan tiennyt mikä kunkin oikea nimi oli. Anonymiteettiä lisäsi vielä se, että monen ryhmän kirjeenvaihto toimi postilokeron tai poste restanten kautta, jolloin omaa nimeä ei tarvinnut paljastaa. Postilokero-osoite osoitti myös tiettyä professionaalia otetta alaan ja auttoi pitämään virkavallan loitommalla, kuin jos pelikopiot olisi kannettu suoraan kotiin.

Ryhmämme alku oli varsin koominen. Kukaan ei tuntenut meitä emmekä me ketään muita. Keräsimme ihmisiä yhteen. Joku oli kiinnostunut musiikin tekemisestä ja niinpä hänestä tuli musiikintekijä, *musician*, vaikkei olisi ikinä tehnyt yhtä ainutta kappaletta tietokoneella. Omalla kohdallani huomasin, että kynä pysyi kädessä ja organisoiminen tuntui mukavalta, joten yhteyshenkilönä toimiminen lankesi luontevasti minulle. Perustin ryhmämme päämajan, *headquartersin*, minkä kautta kaikki kirjeenvaihto muihin ryhmiin tapahtui. Postikulut alkoivat suurentua eksponentiaalisesti kuukausi kuukaudelta, koulunkäynnistä meni yhä enemmän aikaa ryhmän pyörittämiseen ja aloimme saada nimeä suomalaisen scenen sisällä.

Ryhmä sai nopeasti taakakseen hieman huonon maineen, koska se koostui alunperin täysin harrastelijapohjaisesta jäsenistöstä. Samoihin aikoihin, kun saimme perustettua itsellemme ensimmäisen ulkomaanosaston, katsoimme aiheelliseksi muuttaa ryhmän nimen ja potkia tarpeettomat jäsenet pois. Kuten voi huomata, oli toiminnan tarkoituksena olla tuloksellista ja hyödyttömät, ryhmän nimeä rapaavat jäsenet saivat lähteä. Ryhmän johtaminen oli pitkälti kuin pienen yrityksen johtamista sillä erotuksella, että harvat työntekijät olivat täysi-ikäisiä ja toiminta oli laitonta. Palkkaa ei myöskään saanut, vaikka moni tekikin töitä useita tunteja päivässä.

Ulkomaanosastoistamme ensimmäinen oli Yhdysvalloissa sijainnut *BBS (Bulletin Board System)*, mikä tarkoitti konetta johon pystyi soittamaan modeemilla. Koska internet ei silloin ollut vielä ehtinyt laajeta yleiseen käyttöön, levittivät ryhmät toisilleen erilaisia numeroita joihin saattoi silloisilla hitailla modeemeilla soittaa. Yhteyden muodostuttua pystyi sitten imuroimaan itselleen demoja ja mitä muuta koneelta sitten löytyikään. Jos oikein lykästi, oli *SysOp* eli *System Operator* paikalla ja hänen kanssaan pystyi keskustelemaan kirjoittamalla tekstiä ruutuun – siis jo lukuisia vuosia ennen IRCiä tai julkisia chat-huoneita. Suurimmilla ryhmillä saattoi olla kymmeniä vastaavanlaisia bokseja ympäri maailmaa joista useimmiten yksi oli *BBS-HQ*, eli *BBS-headquarters*, eräänlainen sähköinen päämaja. Huippu-BBS:t toimivat jopa 14 400 Bps (siirtonopeus bittiä sekunnissa, *Bits Per Second*) nopeudella, mutta useimmat taapersivat bittimaailmassa 2400 Bps modeemeilla koska nopeampien modeemien hinnat hipoivat pilviä. US Roboticsin valmistama 14 400 Bps modeemi oli silloin monelle vain märkä päiväuni.

Uuden ja uljaamman ryhmämme asenne oli jo huomattavasti professionaalimpi. Kontaktien lukumäärä muihin ryhmiin alkoi näihin aikoihin ylittää 50:n rajapyykin ja kirjeitä saattoi tulla kymmeniä päivässä. Koska useimpiin piti vastata, alkoivat myös postikulut olla todellinen ongelma. Vanhempien sponsoroinnilla oli omat rajoitteensa, etenkin kun toiminta oli heistä vähintään epäilyttävää. Säästöä tehdäkseen piti kontaktihenkilöiden yrittää erilaisia kepposkonsteja, joista yksi oli lähettää kirjeet kymmenen pennin postimerkillä varustettuna. Joissain tapauksissa postissa saatettiin ajatella että kyseessä oli vahinko, jolloin kirje meni kuin menikin perille. Kirjeet piti levittää useampiin postilaatikkoihin, etteivät liian monet puuttuvat postimerkit olisi herättäneet epäilyksiä.

Tämä tapa oli kuitenkin varsin epävarma. Etenkin silloin, kun oli saanut jonkin todella uuden murretun pelin haltuunsa tai ryhmä tehdyksi demon, oli ehdottoman tärkeää että lähetykset menivät perille. Demot olivat ryhmän omaa promootiota muille ryhmille ja mitä laajemmalle ne levisivät, sen parempi. Yhtenä mahdollisuutena oli sivellä liimaa postimerkin päälle. Tällöin leima jäi kiinni liimaan ja sen saattoi pyyhkiä pois. Vastaanottajalle huomautettiin kirjeessä, että postimerkit pitää lähettää takaisin, ja näin postimerkit sai paluupostissa uusiokäyttöä varten. Tietenkin merkit piti ensin höyryttää tai repiä paperista irti. Menetelmä oli varsin hankala ja vei paljon aikaa sekä vaivaa. Kaikki vaihtoehdot piti kuitenkin käydä lävitse postikulujen noustessa satoihin markkoihin viikossa.

Sarjan seuraavassa osassa kerron kilpailun kovenemisesta, Amigan valta-aseman heikkenemisestä tietokonemarkkinoilla, sekä siitä kun sain puhelinsoiton Australiasta eräänä aamuna klo 6.30.

Scene-sarjan 1. osa on luettavissa verkkosivuillamme osoitteessa www.egmont-kustannus.fi hakusanalla "scene".

Tämä artikkelisarja käsittelee tietokoneella tehtyjen demojen sekä laittomien pelikopioiden leimaaman yhteisön, scenen, toimintaa 80-luvun lopulta 90-luvun alkuun. Sarjan kirjoittaja kuului tuolloin yhteen näkyvimmistä kotimaisista ryhmittymistä, joka kuitenkin hajosi 1992–1993 Amiga-tietokoneen valtakauden päättyessä. Nimet, tapahtumat ja paikat on osittain muutettu asianomaisten pyynnöstä. "Zak" ei ole kirjoittajan aiemmin käyttämä alias. Laittomien pelikopioiden levittäminen ja kopiointisuojausten murtaminen ovat laitonta toimintaa, mistä voi seurata korvauksia ja/tai muita oikeudellisia toimia.

MODIT

UUSIMMAT MODIT SUOSITUIMPIIN PELEIHIN

Haluatko vaihtoehdon *Counter-Strikelle?* Siinä tapauksessa voit lopettaa etsimisen. Kuukauden hauskin mod on *Front Line Force*, joka voi helposti haastaa *Counter-Striken*.

Uusimmat peliversiot

Unreal Tournament 436
WWW. unrealtournament.com

Quake 3 Point Release 1.27h beta
WWW. idsoftware.com

Half-Life 1.1.0.7 [NY]
WWW. sierrastudios.com/games/half-life

Counter-Strike Version 1.3 pian valmis!
WWW. counter-strike.net

Deus Ex 1.109f
WWW. deusex.com

Serious Sam 1.02 [UUSI]
WWW. croteam.com

MITKÄ MODIT?

Mietit mahdollisesti, että mikä "mod" oikein on? Se on jotain niin jännittävää kuin epävirallinen lisäosa johonkin peliin. Mod voi kehittää peliä monella eri tavalla: uusia aseita, uusi tapa pelata peliä, uudet säännöt, uusia ratoja... Yhteistä kaikille modeille, tai modifikaatioille, on se että ne ovat ilmaisia, koska kehittäjinä toimivat peli-ilon nimiin vannovat amatöörit. Voidaksesi pelata jotain peliä hyödyntävää modia tarvitset kuitenkin myös pelin alkuperäisversion.

AIKAA SÄÄSTÄVIÄ VINKKEJÄ!

Haluatko aloittaa *Unreal Tournamentin* nopeammin? Kukapa ei haluaisi? Tee näin: etsi tiedosto
/unrealtournament/system/unrealtournament.ini

ja avaa se tekstieditoriin.
Etsi rivi, missä lukee:
LocalMap=CityIntro.unr
Vaihda se seuraavaan tekstiin:
LocalMap=UT-Logo-Map.unr
Tallenna tiedosto muutosten jälkeen ja sulje tekstieditori. Nyt sinun pitäisi pystyä skippaamaan intropätkä, mikä säästää sinulta aikaa joka kerta kun aloitat pelin!

FRONT LINE FORCE 1.3

Useimpien nykyisten modien tapaan *Front Line Force* perustuu realismiin. Peliä aloittaessa valitset ensin oman puolesi ja sen jälkeen hahmon ryhmän: Recon, Assault tai Support. Ryhmät eroavat toisistaan monin tavoin. Recon juoksee nopeimmin, mutta ei kestä ottaa selkäänsä siinä määrin kuin muut ryhmät. Recon-sotilas on ainoa, joka pystyy käyttämään tarkkuuskivääriä, kun taas Assault on enemmän joka paikan höylä. Support-ryhmään kuuluva voi käyttää raskaita aseita, mutta Support-sotilaan liikkuminen on hidasta.

Taistelun alkaessa jakautuu ryhmä hyökkääjiin ja puolustajiin. Hyökkääjien tavoitteena on saada haltuunsa tietyt kartan pisteet löytämällä tietokoneita ja hakkeroitumalla niihin. Puolustajien rooli on luonnollisesti estää hyökkääjien aikeet. Taistelun loputtua joukkueet vaihtavat puolta, jolloin äsken hyökänneet joutuvat huomaamaan miten hankalaa onkaan puolustautua.

Pelaajalla on *Front Line Forcessa* käytössään rajaton määrä elämiä, mutta kaatumisen jälkeen kestää kymmenisen sekuntia päästä takaisin peliin. Pelissä ei tarvitse mitään rahasummia, vaan pelaaja voi vapaasti valita itselleen pistoolin ja kaksi muuta asetta kunkin sotilasryhmän omasta asevalikoimasta. Pelissä on myös suosittu stamina-mittari, mikä osoittaa hahmon väsyneisyyden määrän. Mitä enemmän hyppii ja juoksee, sitä väsyneemmäksi tulee, mikä vaikuttaa edelleen osumistarkkuuteen.

Front Line Force yhdistää monia parhaita ominaisuuksia erilaisista modeista. Parasta siinä on se, miten selvää ja intuitiivista kaikki on. Radat ovat upeasti suunniteltuja ja pelaaja saa jatkuvasti kaiken tarpeellisen tiedon ruudulle ilmestyvien tekstien avulla. *Front Line Forcen* pelaamisen aloittaminen on helppoa, mutta lopettaminen vaikeaa. Tämä mod on kiillotetumpi ja mukaansatempaavampi kuin *Counter-Strike*. Kyllä, todellakin.

WWW. flfmod.com



Hyökkääjänä pelaajan täytyy valloittaa tämänkaltaisia kontrollipisteitä. Puolustajien tavoite on estää valloitusaikeet.











DEATHMATCH CLASSIC 1.0

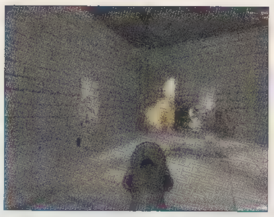
Kaikki oli aiemmin paremmalla tolalla, niin myös deathmatch-pelit. Kuka unohtaisi ne hektiset ottelut mitä pelattiin vuosia sitten *Quakessa?* No, *Deathmatch Classicin* tekijä ei ole ainakaan unohtanut. Modia pelatessa *Half-Life* muuttuu lähes tismalleen vanhaa *Quakea* muistuttavaksi.

Klassiset *Quaken* deathmatch-radat ovat mukana. Ne ovat yksinkertaisia ja vailla hienostelua; siksi voikin keskittyä juoksemiseen ja vastustajien ampumiseen. Myös klassiset aseet on herätetty henkiin: haulikko, nail gun ja rakettikivääri. Ja aivan kuten *Quakessa*, voi ammuksia väistellä joko kumartumalla tai tekemällä pitkiä hyppyjä. Ainoa, mikä muistuttaa *Half-Lifesta*, ovat hahmot, jotka näyttävät samalta kuin ne ovat pelissä aina näyttäneet.

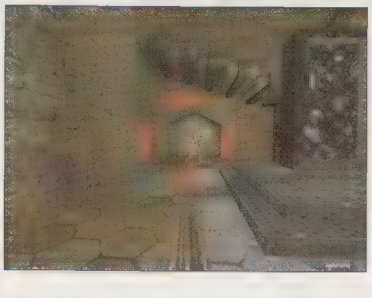
Deathmatch Classic tarjoaa retrotunnelmaa kaikille, jotka muistelevat lämmöllä vanhaa *Quakea*. Valitettavasti koodaus ei vaikuta aivan viimeistellyltä, joten verkossa pelatessa pelimoottori yskii ja nykii pahasti. Onkin kannattavampaa kasata kaveripiiri yhteen ja pelata peliä lähiverkossa. Hauskaa nostalgisessa mielessä, kunhan ei odota mitään hienoa tai uraauurtavia uutuuksia.

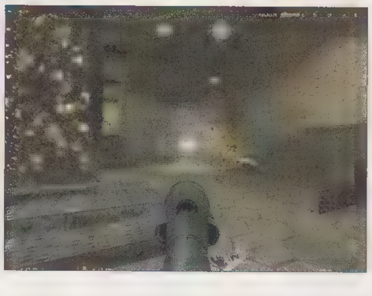
WWW. fragzone.se

Ah, kuka voisi unohtaa mainion kranaattikiväärin ensimmäisestä *Quakesta? Deathmatch Classic* -modissa voi elää vanhat muistot uudelleen.









DAY OF DEFEAT 1.3

(HALF-LIFE)

Day of Defeat -mod on nyt päivitetty versioon 1.3. Niille, joille tämä mod on ennestään tuntematon, voimme kertoa että kyseessä on realistinen *Half-Lifeen* pohjautuva mod joka käsittelee Toista Maailmansotaa. Pelaaja valitsee roolikseen joko amerikkalaisen tai saksalaisen sotilaan, minkä jälkeen tarkoituksena on valloittaa erilaisia paikkoja ja puolustaa niitä vihollisilta.

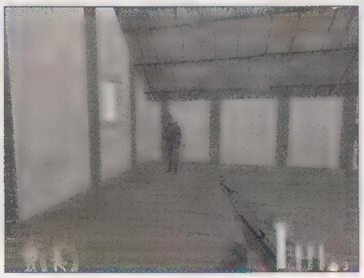
Uutta versiossa 1.3 on grafiikka, täysin uudet äänet ja lukuiset korjatut bugit. Kyseessä ei ole mikään elintärkeä päivitys, mutta jos haluaa pelata Day of Defeatia, on päivittäminen välttämätöntä, sillä servereillä on käytössä aina kunkin modin uusin versio.

WWW. dayofdefeatmod.com



Day of Defeat on nyt päivitetty versioon 1.3. Se sisältää uudet äänet, hieman uutta grafiikkaa ja lukuisia bugien korjauksia.



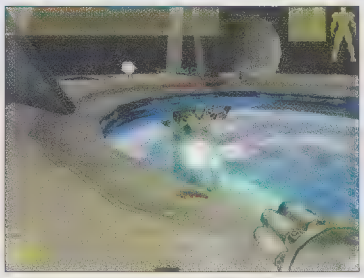






Holy Warsissa pitää tappaa pelaaja, jolla on sädekehä. Kaikki yhtä vastaan.





HOLY WARS 1.2

(UNREAL TOURNAMENT)

Holy Wars on ollut mukana kuvioissa jo jonkin aikaa, mutta huomasimme tämän ruotsalaisten kehittämän modin vasta vähän aikaa sitten. Emmekä ainoastaan sen ruotsalaista alkuperää, vaan myös sen että kyseessä on erittäin hauska modifikaatio suositusta pelimoottorista. *Holy Warsissa* on tarkoituksena löytää sädekehä, joka leijailee ympäri rataa. Pelaajasta, joka löytää sädekehän ensimmäisenä, tulee pyhimys joka kaikkien muiden pitää yrittää surmata. Pyhimys saa puolestaan tuplapisteet jokaisesta ampumastaan vastustajasta, joten sellaiseksi pyrkiminen on pelaajalle eduksi (ainakin jos ei huomioi sitä, että kaikki muut ovat pyhimyksen perässä). Ne pelaajat, jotka eivät ole pyhimyksiä, eivät saa ampua toisiaan. Jos ampuu liian monta ei-pyhimystä, eli niin sanottua syntistä, muuttuu kerettiläiseksi ja joutuu etsimään sädekehän ennen kuin voi jälleen kerätä pisteitä.

Kuulostaa kenties hieman sisäänpäinkääntyneeltä, mutta käytännössä kaikki toimii hyvin. Kun monta pelaajaa ahtautuu pienelle radalle, on tuloksena yleensä hysteeristä hauskanpitoa, sillä pyhimyksen arvoa kantava vaihtuu jatkuvasti. Yksi hauskimmista asioista on sydämellinen nauru, joka kuuluu kun joku poimii sädekehän itselleen. Tässä modissa on takuulla tarpeeksi aineksia, että se kannattaa hakea omalle koneelle.

WWW. planetunreal.com/flatware

CHEMICAL EXISTENCE

(HALF-LIFE)

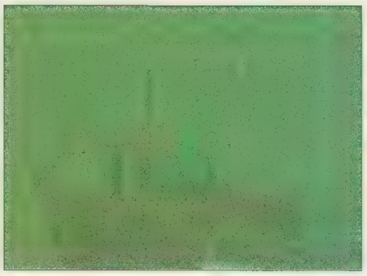
Chemical Existence on täydellinen muunnos, mikä tarkoittaa että kaikki alkuperäispelin (tässä tapauksessa *Half-Life*) ainekset on muutettu. *Chemical Existence* on yhden pelaajan seikkailu, millä ei ole grafiikkamoottorin lisäksi mitään muuta yhtäläisyyttä *Half-Lifen* kanssa. Tapahtumat sijoittuvat nykyaikaiseen kaupunkiin, missä jotain on mennyt ikävästi pieleen. Poliisit ovat tulleet hulluiksi, ja aivan kuin se ei olisi tarpeeksi, täytyy taistella myös suuria hirviöitä vastaan, joiden alkuperästä ei ole tietoa.

On vaikuttavaa, miten joku on viitsinyt tehdä näin kattavan seikkailun. Vaikka grafiikka tai äänet eivät ole huippuluokkaa, tempaa *Chemical Existence* pelaajan otteeseensa tuntikausiksi. Pientä valittamisen aihetta löytyy siitä, että grafiikka on tässä modissa hyvin synkkää ja tummaa, vaikka näytön kirkkauden säätäisi kuinka korkealle. Kaikkea ei voi kuitenkaan saada, ja tämä on sentään ilmaista. Huonompia pelejä on tullut pelattua, joista on joutunut vielä maksamaan.

WWW. redgenesis.com

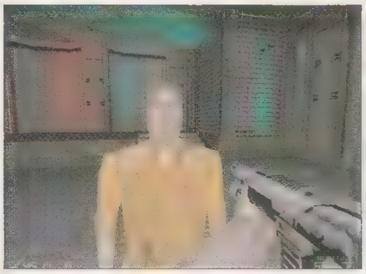


Poliisi juoksee amok-juoksua Chemical Existence -täysmuunnoksessa.









ANACHRONOX









Tonttu vuonna 2097.



Outoa, mutta varsin hauskaa huumoria.

Kuten tavallisesti, tulevaisuus on synkkä ja musta.





FAKTA

MAD SKILLZ!

Jokaisella hahmolla, jota pelaaja voi pelissä ohjata, on luonteensa mukainen World Skill -taito. PAL-18-robotti voi tunnetun R2-D2:n tapaan tunkeutua tietokoneisiin, supersankari Paco puolestaan on väkivahva ja etsivä Sly voi tietenkin tiirikoida lukkoja. Juuri mainittu lukkojen avaaminen tapahtuu omassa minipelissä, joka ei ole liian hankala, mutta juuri sopivan aikaavievä ettei lukkoja ehdi tiirikoida jatkuvasti.

ION STORMIN AVARUUSROOLIPELI ON OLLUT TYÖN ALLA JO HYVÄN AIKAA. NYT SE ON JULKAISTU.

Anachronox on pieni ja rähjäinen planeetta keskellä universumia. Sieltä löytyy pohjasakkaa, mystisiä avaruusolioita ja kovia lainvalvojia, joista yksi on Sly Boots. Yhtenä päivänä tarinan päähenkilö Sly joutuu pahoinpidellyksi ja heitetyksi ulos omasta ikkunastaan. Onneksi hänellä on sentään yllään paksu trenssitakki, jonka päältä Sly pyyhkii lasinsirut ja alkaa etsiä töitä. Ilman kunnollista työtä ei saa rahaa, ja ilman rahaa joutuu ilkeiden hahmojen terrorin kohteeksi, kuten Sly omakohtaisesti on joutunut toteamaan. Tämä kaikki on alkusoittoa seikkailulle, joka myöhemmin osoittautuu totuttuun roolipelitapaan paljon monimutkaisemmaksi kuin miltä aluksi näyttää. *Anachronox* sijoittuu pelinä ikään kuin tietokoneen ja konsolin välimaastoon. Esimerkiksi taistelusysteemi on hyvin konsolityyppinen, sekä ulkonäkönsä että kontrollinsa puolesta. Pyöreä mittari, joka määrää milloin hahmo voi hyökätä, voisi hyvin olla *Final Fantasysta*. Kamppailut sisältävät totuttujen ominaisuuksien lisäksi joitain uusia kikkoja. Miltä kuulostaa esimerkiksi se, että pelaaja tai vastustaja voi liikuttaa taistelukenttää ympäriinsä? Tämä on erittäin tehokasta, jos vastassa on hidas hahmo vailla kunnon aseita. Juokse ja ammu!

VANHA MOOTTORI

Anachronox perustuu *Quake II* -pelimoottoriin ja se näyttää hieman ankealta – jopa siinä määrin, että alussa pelaajan valtaa masennus, joka poistuu vasta totuttelun myötä. Aivan kuten missä tahansa toimintapelissä, tapahtuu liikkuminen nuolinäppäimillä ja ympärilleen katsominen hiirellä. Tämä toimii hyvin, eivätkä kameran tai hahmon liikkeet ole nykiviä. Pelimaailma on varsin hieno – siinä on suuria kenttiä täynnä leijuvia hahmoja, ihmisiä ja vinoutunut painovoima. Grafiikka ei ole varsinaisesti huippuluokkaa. Pelistä löytyy tietysti valoefektejä ja suunliikkeitä, mutta ulkoasun olisi voinut viimeistellä paremmin. Musiikki on synkeää, mutta samalla hieman anonyymin kuuloista. Sen sijaan, että siinä olisi nautittavia melodioita, on musiikki vain taustalla pitämässä tunnelmaa yllä. Tunnelma kohoaakin pelissä varsin korkealle, kiitos raa'an ja brutaalin, mutta siitä huolimatta varsin hauskan huumorin. Kaiken kaikkiaan *Anachronox* toimii kokonaisuutena kunnioitettavasti, mutta ei täydellisesti. Parempi musiikki ja laadukkaampi grafiikka olisivat antaneet pelille hieman enemmän nostetta, vaikka nykyisellään kin kaikki toimii riittävän hyvin. Kyseessä on hauska avaruusroolipeli, joka jollain erikoisella tavalla yhdistää tietokone- ja konsolipelit samaan pakettiin. Tämän ansiosta *Anachronox* on tavanomaista erikoisempi pelikokemus.

MARTTI

PELIKONE **PC**
LUONNE **ROOLIPELI**
JULKAISIJA **EIDOS** VALMISTAJA **ION STORM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Hienon näköistä, mutta ei kovin vaikuttavaa.	7
ÄÄNET	Hyvät efektit, mutta mitäänsanomaton musiikki.	7
KONTROLLI	Taistelut, kamera ja hahmot toimivat hyvin.	8
HAASTE	Suuri.	8
YHTEENSÄ	Tulevaisuushybridi tietokone- ja konsolipelien välissä.	7

Konsolipelaajan numerossa 8/01 julkaistiin ensimmäinen PC Pelaaja -osio kautta lehden historian. Julistimme samalla kilpailun, missä pyysimme palautetta PC:n mukaantulosta Konsolipelaajan sivuille. Palautetta on sittemmin tullut mukavasti, sekä positiivista että kriittisempää, jota käsitellään tämän numeron postipalstalla ja Peliteoria-kolumnissa. Tulemme varmasti jatkossakin nostamaan postipalstalle aina muutaman PC-asiaa käsittelevän palautteen per numero.

Kilpailun palkintoina jaetaan kolme PC-peliä (pelien nimet suluissa), joiden onnelliset voittajat ovat:

Lasse Viirto / Helsinki (Tony Hawk's Pro Skater 2)

Henri Laukka / Haapavesi (Vampire the Masquerade)

Luke Jäppinen / Pori (Star Trek: Hidden Evil)

ONNEA VOITTAJILLE!!

Kilpailujen suma ei kuitenkaan päädy tähän. Avaamme saman tien uuden kilpailun, jossa on palkintoina huippuhienoa Remedy Entertainmentin tarjoamaa Max Payne -tavaraa!

Kilpailun tarkemmat tiedot löydät verkkosivuiltamme osoitteessa *www.egmont-kustannus.fi* hakusanalla "Max Payne kilpailu" tai käymällä läpi etusivun 'Ajankohtaista'-otsikot. Tsekkaa sieltä kinkkiset kysymyksemme ja lähetä vastauksesi niin voit voittaa!!



b

l.

SE OLI SILLOIN...

PELIEN INVAASIO ALKOI JO VUONNA 1961 SPACEWAR-PELIN MYOTA 40 VUOTTA MYOHEMMIN TIEDAMME MITEN PALJON PONG PAC-MAN JA SPACE INVADERS MUUTTIVAT MAAILMAA LAHDE MUKAAMME AIKAMATKALLE MENNEISYYTEEN

TEKSTI TOPI

V

Varhaista pelihistoriaa kirjoitettiin kesällä 1961, jolloin Digital Equipment Corporation (DEC) lanseerasi uuden tehotietokoneensa PDP-1:n. Sen ostamiseen tarvittiin 120 000 USA:n dollaria, mutta koska senhintaisten tietokoneiden markkinat eivät olleet järin suuret, DEC lainasi yhden koneen Massachusetts Insitute of Technology (MIT) -koululle. DEC toivoi koulun luomiskykyisten oppilaiden saavan aikaan jotain mullistavaa tietokoneen avulla. Ehkäpä koneella opittaisiin ohjaamaan satelliitteja, tai kenties se olisi mukana auttamassa ensimmäistä ihmistä Kuuhun.

Opiskelija Steve Rusell olikin itse asiassa valtavan kiinnostunut avaruudesta, mutta hänen haaveensa poikkesivat DEC:n ja muiden MIT:n oppilaiden visioista. Rusell oli pienikasvuinen, hiljainen ja vaikutti usein hermostuneelta ja epävarmalta. Mutta koulun niin sanotun hakkeripiirin tukemana hän rohkeni uhmata sekä opettajia että itseään "vakavampia" oppilaita ja aloittaa unelmaprojektinsa. Lukemiensa scifi-kirjojen ja amerikkalaisten avaruusinnostuksen inspiroimana hän laati grafiikkaohjelman, jossa kaksi henkilöä voi ohjata omia avaruusaluksiaan ja ampua toisiaan raketeilla. Kaksi Rusellin kaveria lisäsi ohjelmaan painovoiman ja tähtitaivaan taustalle, ja vuoden 1962 keväällä peli *Spacewar* oli valmis.

Steve Rusell ja hänen pieni tiiminsä eivät kuitenkaan tyytyneet jäämään kaikkien peliohjelmoijien esikuviksi. Kyllästyneenä ikuisiin hiertymiin kyynärpäissä ja vaikeuksiin löytää oikeat näppäimet tietokoneen suuresta näppäimistöstä tiimi suunnitteli vielä maailman ensimmäisen käsiohjaimen, jossa oli oma nappula kullekin pelin toiminnoista.

Seuraavana vuonna *Spacewar* levisi kaikkialle maailmaan, mutta koska tietokoneita ei vielä ollut kotikäytössä, sen kummemmin peli kuin sen tekijätkään eivät tulleet tunnetuiksi kuin muiden ohjelmoijien tai PDP-1:tä käyttävien opiskelijoiden keskuudessa. Steve Rusell ei koskaan patentoinut tuotostaan eikä tienannut mitään myöhemmin miljarditeollisuuden synnyttäneestä keksinnöstään. Rusell oli intomieli, joka kehitti *Spacewarin* vain todistaakseen sen mahdolliseksi.

PELI, JOKA MUUTTI KAIKEN

Nolan Bushnell täytti 19 vuonna 1962 ja haki Utahin yliopistoon etenkin sen vuoksi, että siellä hän saisi käyttöönsä maansa kehittyneimmät tietokoneet. Kun Bushnell oli päässyt opiskelemaan, ei kestänyt kauaa ennen kuin hän jo törmäsi *Spacewariin*, ja valmistuessaan 1968 mies totesi, että suurinta vaikutusta häneen eivät olleet tehneet niin lahjakkaat kurssikaverit ja kokeneet opettajat kuin supermodernit tietokoneetkaan. Nolan Bushnell ajatteli vain *Spacewaria*. Avaruusalus ja raketit olivat syöpyneet hänen mieleensä.

Vuonna 1969 Bushnell meni töihin elektroniikkafirma Ampexiin. Hän sai hyvää palkkaa ja suhteellisen vapaat kädet omiin projekteihinsa, mutta hän kaipasi yliopiston myöhäisiltoja, jolloin hän takoi *Spacewaria* ja kehitteli omia peli-ideoita. Bushnell ajatteli myös paljon kaikkein ensimmäistä kokopäivätointaan, jonka hän oli joutunut ottamaan hävittyään kaikki opintorahansa pokeriturnauksessa. Hän vietti koko kesän huvipuistossa Salt Lake Cityn laitamilla yllyttämässä kävijöitä paiskomaan maitopulloja baseball-palloilla. Hänen pääasiallinen työnsä oli siivota särkyneet pullot, mutta eniten Bushnell nautti saadessaan ihmiset maksamaan lantin lyhyestä hetkestä viihdettä. Siitä tehtävästä Bushnell suoriutui leikiten, ja yhtäkkiä hänen mieleensä juolahti yhdistää kiinnostava työtehtävä ja hänen kiinnostuksensa elektronisia pelejä kohtaan.

Bushnell oli myös tehnyt töitä flipperisalissa ja oppinut, miten teollisuudenala toimi. Häneen teki suuren vaikutuksen se, että Spacewarista oli saatu niin täydellinen sellaisessa ympäristössä, mutta hän ymmärsi myös, että tietokoneen ostaminen pelin pelaamiseksi tuottaisi vaikeuksia. Bushnell päätti rakentaa koneen, joka olisi tarkoitettu vain yhteen asiaan: *Spacewarin* pelaamiseen.

Ampexin kautta Bushnell sai käsiinsä kaikki projektissa tarvittavat osaset, ja muutamaa kuukautta myöhemmin ensimmäinen prototyyppi oli valmis. Hän oli korvannut 120 000 dollarin PDP-1:n huomattavasti halvemmalla, erikoissuunnitellulla verkkokortilla, ja modernin tietokoneruudun sijaan hän liitti pelin käytettyyn mustavalkotelkkariin. Bushnell kastoi tekemänsä maailman ensimmäisen kolikkopelin *Computer Spaceksi* ja möi sen Nutting Associatesille, joka tuotti 1500 peliä ja huolehti niiden levityksestä USA:han.

Elettiin vuotta 1971. Kukaan ei ollut koskaan aiemmin nähnyt mitään vastaavaa, ja vaikka *Computer Space* olikin simppeli peli nykyisiin verrattuna, silloin sitä pidettiin liian monimutkaisena. Bushnell ei ollut tullut ajatelleeksi, että kaikki hänen tuttavapiirinsä *Spacewar*-fanit olivat tulevia ohjelmoijia tai matemaatikoita, jotka osasivat arvostaa pelin kaikkia toimintoja ja todentuntuista painovoimaa. Suuren yleisön mielestä peli oli hankala, ja he heittivät mieluummin tikkaa tai pelasivat flipperiä.

Vaan Bushnellpa ei helpolla luovuttanut. Hän ei pitänyt tavasta, jolla Nutting Associates oli markkinoinut *Computer Spacea* ja päätti jatkaa omin päin. Hän suostutteli työkaverinsa Ted Dabneyn mukaan sijoittamaan 250 dollaria ja tulemaan mukaan puhdasveriseen pelifirmaan. Dabneyn mielestä ajatus oli okei, ja kaksikko ryhtyi haeskelemaan sopivaa nimeä lafkalleen sanakirjoista. He mieltyivät Syzygyyn, mutta se oli jo varattu. Niinpä nimeksi tuli Atari.

Yrityksellä oli säästössä 500 dollaria, kun se avasi ovensa 27. heinäkuuta 1972. He alkoivat kehittää laajoja flipperipelejä Ballyn toimeksiannosta, ja pian yhtiöön tarvittiin lisää työvoimaa. Toinen tulokas oli Al Alcorn, joka tuli myös Ampexin leivistä. Bushnellin mielestä Alcorn tuntui olevan luonnonlahjakkuus kaikessa elektroniikkaan liittyvässä, mutta perehdyttääkseen miehen pelien ohjelmointiin hän väitti, että General Electric pyysi Ataria kehittämään pingikseen perustuvan pelin. Idean Bushnell lainasi Magnavoxilta ja keksijä Ralph Baerilta, joka kehitti sentyylistä peliä Odys-



Tästä kaikki alkoi.



> AIEMMIN PELIKANSA OLI PELANNUT SAMOJA KOLIKKOPELEJÄ, OMISTANUT ATARI 2600:N JA ELÄNYT SOPUSOINNUSSA. VUOSISTA 1985 JA 1986 LÄHTIEN HEIDÄN TÄYTYI VALITA PUOLENSA. TIETOKONE TAI KONSOLI.

sey-laitteelleen. Alcornin oli määrä ohjelmoida peli ja hänen pääasiallisena ohjenuoranaan oli tehdä pelistä mahdollisimman yksinkertainen. Bushnell itse keskittyisi monimutkaisimpiin asioihin, joiden hän uskoi olevan tärkeitä Atarin tulevaisuudelle.

Al Alcorn suhtautui tehtäväänsä mitä suurimmalla vakavuudella. Hän kehitti edelleen Bushnellin alkuperäistä ideaa, jonka mukaan pelin oli määrä koostua yhdestä, pingispalloa esittävästä pikselistä ja kahdesta mailoja symboloivasta viivasta. Alcorn sai pallon reagoimaan eri tavalla riippuen siitä, mihin kohtaan mailaa pallo osui; myös pallon nopeus vaihteli ottelun mittaan. Alcorn sai laskettua myös tuotantokustannuksia tekemällä pelin halvemmista osista. Kolmen kuukauden kuluttua hän oli saanut työnsä valmiiksi ja pääsi yllättämään Bushnellin ja Dabneyn pelillä, joka oli sekä yksinkertaisempi että viihdyttävämpi kuin mikään heidän aikaisemmin pelaamansa peli. Bushnell lisäsi ohjetekstin "Avoid missing ball for high score" – muuta ei pelaamiseen tarvinnut tietää – ja nimesi pelin *Pongiksi*.

ANARKIAA JA VALLANKUMOUKSIA

Pongista tuli ensimmäinen kaupallisesti menestynyt kolikkopeli ja Atarista täysin uuden viihdemuodon kulmakivi. Yhtiö laajeni räjähdysmäisesti seuraavan vuoden aikana ja palvelukseen otettiin enemmän väkeä kuin Bushnell ja Dabney pystyivät pitämään järjestyksessä, mistä seurasi usein täysi anarkia. Porukka vain pelaili töissä viikkotolkulla, tuotantotehtaissa lemusi marijuana ja löytyipä kerran palkollinen, joka varasti ja myi edelleen tuottamiaan pelejä rahoittaakseen heroiiniriippuvuutensa. Huolestuttavan moni pelikone ei läpäissyt laatutestiä hutiloiden tehdyn työn vuoksi, mutta henkilöstö tuli halvaksi. Atari tienasi valtavasti rahaa jokaisesta myydystä *Pongista*, joten työ sai jatkua samaa rataa.

Yksi monista Atarilla uransa aloittaneista, tekniikasta innostuneista nuorista miehistä oli Steve Jobs, joka myöhemmin perusti Applen ja panosti ensimmäisen kerran kunnolla kotitietokoneisiin. Jobs oli pitkähiuksinen, partasuinen ja äärimmäisen laiha. Alcornin mukaan Jobs tuli eräänä päivänä töihin ja selitti paastoavansa, joten jos hän pyörtyisi, kenenkään ei pitäisi soittaa lääkäriä vaan hänet pitäisi vain asettaa kirjoituspöydälle. Jobsilla oli usein vaikeuksia yhteistyön tekemisessä, mutta hän suunnitteli yhdessä Bushnellin kanssa pelin *Breakout*, josta tuli Atarin toinen todella suuri hitti.

Siinä vaiheessa Atari oli tuottanut *Pongista* toisen version kotikäyttöön ja käynnistänyt samalla jo toisen vallankumouksen. Tulevaisuus näytti valoisammalta kuin koskaan, mutta vuoden 1976 aikana jopa 75 eri firmaa julkaisi pingistä ja tennistä muistuttavia pelejä kotikäyttöön. Lisäksi yritykset Fairlight Camera ja Instrument muuttivat peliteollisuuden pysyvästi tuomalla elokuussa markkinoille Chanel F –konsolin, johon voi vaihtaa pelikasetteja. Chanel F:ää ei myyty puoliksikaan niin paljon kuin Atarin tuotteita, mutta sen ansiosta ihmiset eivät enää halunneet laittaa rahojaan konsoliin, jolla voi pelata vain koneeseen valmiiksi ohjelmoituja pelejä.

Vuoden 1977 varrella kilpajuoksu vain kiihtyi. Kaikki elektroniikkafirmat halusivat kääriä oman osansa kahisevaa pelialalta, joka peittyi kokonaan roskapelien ja hämärien konsolien virtaan. Kun Atari lokakuussa 1977 julkaisi Video Computer Systemin (VCS:n), jonka nimi myöhemmin vaihtui Atari 2600:ksi, kuluttajat joutuivat niin hämilleen, että oli yhdentekevää, kuinka hyviä pelejä Atari sen jälkeen tuotti. Joulun 1977 jälkeen peliteollisuus oli luhistunut. Warner oli jo ostanut Atarin ja Bushnell oli lujaa vauhtia jättämässä firman, ja monet yhtiön kilpailijoista menivät konkurssiin tai luopuivat kaikenlaisesta pelinvalmistuksesta.

INVAASIO

Positiivista ensimmäisessä suuressa peliromahduksessa oli se, että alalta karisi nuorta, peli-intoista yleisöä häkellyttänyt ja raivostuttanut moska. Vain alasta todella kiinnostuneet jaksoivat pitää kiinni ja selvitä kriisistä, ja niin jäljelle jäivät peleihin palavimmin suhtautuvat ohjelmoijat ja pelinsuunnittelijat, jotka aikoivat muuttaa maailman peleillään hintaan mihin hyvänsä.

Jo kesän 1978 aikana pelimaailma alkoi elpyä japanilaisyritys Taiton ohjelmoiman pelin ansiosta, joka oikeastaan oli tarkoitettu uusien ohjelmoijien arviointiin. Peli tuli piakkoin suuren yleisön ulottuville nimellä *Space Invaders*, ja se aiheutti Japanissa pulan 100 jenin kolikoista. Midway julkaisi pelin USA:ssa saman vuoden lokakuussa, ja pian *New England Journal of Medicine* raportoi oireyhtymästä nimeltä *Space Invaders* -ranteet. Peli löi läpi voimalla. Yhtäkkiä pelikoneita ei ollut enää pelkästään pelihalleissa, vaan myös pikaruokapaikat, suuret markkinat ja kaikenlaiset liikeketjut kiinnostuivat *Space Invadersista* ja niistä ihmismääristä, joita peli veti puoleensa.

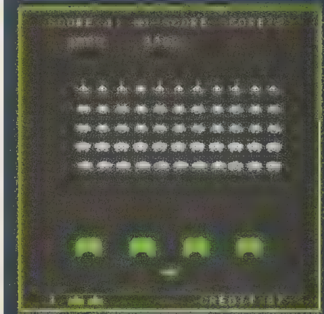
20 PELIÄ, JOTKA MUUTTIVAT MAAILMAN



SPACE WAR
STEVE RUSELL • [illegible]
Ei markkinoilla alk[illegible] saan, mutta [illegible] peli ja site [illegible] tusvaltaisin



PONG
[illegible]
[illegible] kkopeli lohti A[illegible] kokonaisen teolli[illegible]



SPACE INVADERS
[illegible]



PAC-MAN
[illegible]
Antoi [illegible]



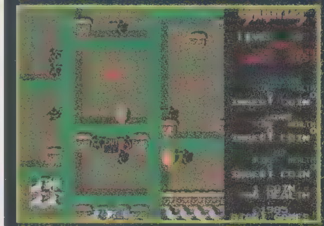
POLE POSITION
NAMCO • 1982



KING'S QUEST
SIERRA • 1984



SUPER MARIO BROS
NINTENDO • 1985



GAUNTLET
ATARI • 1985

PAC-MAN PÄÄTYI TIME MAGAZINEN KANTEEN, SAI OMAN TV-SHOW'N JA KASVATTI KOKONAISEN PELAAJASUKUPOLVEN, JOKA NYKYÄÄN YHDISTÄÄ SANAN KOLIKKOPELI KELTAISEEN KIEKKOON JA SEN HAAMUVIHOLLISIIN.

Pian Atari oli saanut uutta eloa 2600:aansa, ja kiitos kuului yksinomaan niille hyville kolikkopeleille, joita koneelle voi konvertoida. *Asteroids, Defender, Missile Command* ja *Battlezone* olivat vain joitakin pelialan ensimmäisinä oikeina kulta-aikoina julkaistuista peleistä. Neljä Atari-loikkaria perusti Activisionin, josta tuli maailman ensimmäinen pelkästään toisten konsoleille ohjelmia valmistava yritys. Valtava määrä luomisvoimaisia pelinkehittäjiä seurasi heidän jalanjäljissään, ja miljoonat Atarin kannattajat ympäri maailman eivät tuntuneet saavan kyllikseen hyvistä peleistä.

UUSIA PELAAJIA

80-luvun alussa johtavassa asemassa olivat yhä Atari ja amerikkalaiset pelinkehittäjät, ja periaatteessa kaikki pyöri avaruuden ja erilaisten räiskintäpelien ympärillä. Mutta kaksi japanilaista nuorukaista oli aikeissa pian muuttaa asiantilan, peleillä joiden kukaan ei aluksi uskonut voivan kiinnostaa ketään.

Toru Iwatani päätti vuonna 1979 luopua suunnitelmastaan ryhtyä flipperipeliensuunnittelijaksi – lähinnä siitä syystä, että Namco, jonka leivissä mies työskenteli, valmisti vain kolikkopelejä – mutta hän halusi kuitenkin tuottaa jotain täysin erilaista kuin *Space Invaders* tai *Asteroids.* Iwatani halusi pelinsä vetoavan kaikenlaisiin ihmisiin, joten hän päätti tehdä syömiseen perustuvan pelin. Oli myös tärkeää luoda pelille päähenkilö; kasvo johon pelaajat voisivat samastua. Idean kasvojen ulkomuodosta Iwatani sai lounastaessaan pizzeriassa. Hän leikkasi ja söi pitsasta palan, jolloin lautaselle jäi Pac-Manin siluetti. Iwatani halusi ensin kutsua hahmoaan Puck-Maniksi, mutta Namcon pomo Masaya Nakamura pelkäsi P-kirjaimen vääristyvän F:ksi ja muutti siksi nimeä.

Pac-Man julkaistiin vuoden 1980 lopulla ja siitä tuli pian paljon enemmän kuin maailman suosituin kolikkopeli. Pac-Man päätyi Time Magazinen kanteen, se sai oman TV-show'n ja kasvatti kokonaisen pelaajasukupolven, joka nykyään yhdistää sanan kolikkopeli keltaiseen kiekkoon ja sen haamuvihollisiin.

Toinen japanilainen yritys, joka ei niihin aikoihin pitänyt pahemmin melua itsestään, oli Nintendo. Yritys oli juuri perustanut amerikkalaisen alaosaston yrittäen haalia menestystä kolikkopelien kotimaassa, mutta yritys kohtasi suuria vaikeuksia. Peli *Radascope* ei käynyt kaupaksi. Firman varajohtajan Hiroshi Yamauchin mielestä syynä oli pelin huono laatu, ja hänestä asialle piti tehdä jotain, jotta USA:n toimistoa ei pitäisi täysin sulkea. Mutta hänen kolmella suurella Research & Development –tiimillään oli kädet täynnä muita töitä, ja niinpä kehään piti kutsua tuoreita kykyjä. Yamauchi oli ottanut palkkalistoille nuoren, mielikuvituksekkaan miehen nimeltä Shigeru Miyamoto tietämättä itsekään, mitä tällä tekisi. Miyamoto oli siihen mennessä lähinnä suunnitellut peliautomaattien ulkokuoria, mutta nyt hänelle tarjoutui tilaisuus näyttää taitonsa pelinsuunnittelijana.

Miyamoto sai tehtäväkseen tehdä tarvittavat muutokset, jotta *Radascope* alkaisi kiinnostaa kuluttajia. Gumpei Yokoi, Nintendon kehittämisosasto R&D 1:n päällikkö, huolehtisi projektin etenemisestä, mutta periaatteessa Miyamoto saisi vapaat kädet.

Miyamoto oli jo pitkään pohtinut, miksi pelien piti aina sijoittua avaruuteen ja olla niin tympeitä, joten hän hylkäsi *Radarscopen* idean suoralta kädeltä. Konseptin kehittelyn sijaan hän ryhtyi sorvaamaan täysin uutta peliä. Hän keskusteli Nintendon kokeneimpien teknikoiden kanssa saadakseen tietää, kuinka pitkälle pelillä voisi mennä ja pohti samalla kehyskertomusta, jollaista senaikaisilla peleillä ei ollut alkuunkaan. Eipä aikaakaan, kun Miyamoto jo voi esitellä projektinsa pomolleen. Pelissä oli kirvesmies, joka yritti pelastaa tyttöystävänsä valtavan apinan kynsistä kiipeämällä rakennustelineitä pitkin. Matkan varrella hänen piti väistellä apinan nakkelemia esineitä.

Hiroshi Yamauchin mielestä idea kuulosti ainakin omaperäiseltä ja hän päätti julkaista pelin, jonka Miyamoto kastoi *Donkey Kongiksi* selailtuaan hetken englanninkielistä synonyymisanakirjaa.

USA:ssa luultiin, että Nintendo oli tullut hulluksi. Mikseivät ne voineet tehdä avaruuspeliä niin kuin kaikki muutkin ja antaa sille nimeksi jotain *Battlezonen* tai *Space Invadersin* tyylistä? *Donkey Kong* nyt ei ainakaan ketään kiinnostaisi. Siitä oltiin täysin varmoja.

Hiroshi Yamauchi kuuli kyllä kritiikin, mutta ei piitannut siitä. Vuonna 1981 Shigeru Miyamoton debyyttipeli julkaistiin. Muutamaa kuukautta myöhemmin *Donkey Kong* oli suosituin peli sekä japa-

nilaisissa että amerikkalaisissa pelihalleissa. Nintendo oli tehnyt suuren läpimurtonsa. Ja maailma oli tutustunut ensi kertaa hyppelehtivään mieheen, jolla oli muhkeat viikset, punainen lippis ja siniset haalarit. Miekkonen oli *Donkey Kongin* pääosassa ja pian hän sai nimen Nintendon amerikkalaisen vuokranantajan Mario Segalen mukaan, kiitokseksi joustavuudesta vuokranmaksussa kovina aikoina.

Kun *Pac-Manilla* ja *Donkey Kongilla* pyyhki hyvin, mikään ei näyttänyt uhkaavan pelialaa. Mutta pian näkymät synkkenivät taas. Loppukesästä 1982 kolikkopelimarkkinat lakkasivat kasvamasta. Pelinkehittäjät huomasivat, että rahaa riitti kotirintamalla, ja pian markkinat täyttyivät nimikkeistä Atari 2600:lle, Atari 5200:lle, Colecovisionille ja Intellivisionille. Tökerö 2600-käännös *Pac-Manista* ja tuskin pelikelpoinen E.T. saivat Atari-fanit menettämään uskoaan suosikkiyritykseensä. Vuonna 1983 pelialalla rytisi jälleen. Tällä kertaa huonojen pelien painosta.

AIKA VALITA PUOLET

Pelejä rakastava sukupolvi, joka oli kasvanut kolikkopelien kultavuosina, ei kuitenkaan luovuttanut niin helpolla. Kun Atari luhistui, peli-ihmiset jatkoivat etsimistään ja ihastuivat ensimmäisiin todella kiinnostaviin kotitietokoneisiin. Ja vaikka Atari oli myynyt niitä monta vuotta ja IBM oli vastikään julkaissut ensimmäisen PC:nsä, Commodoren uusimmat luomukset houkuttelivat kuitenkin enemmän. Vuonna 1981 Commodore oli julkaissut VIC-20:n kaikkia kilpailijoita alhaisempaan hintaan, ja runsaan vuoden kuluttua yhtiö esitteli Commodore 64:n, halvan mutta vakuuttavan tehokkaan kotitietokoneen, jota voi käyttää periaatteessa mihin tahansa. Jos halusi ruveta kehittämään omia pelejä, se onnistui erinomaisesti, ja kirjoitusintoisille oli tekstinkäsittelyohjelma. Lähinnä nämä puolet koneesta olivat kuitenkin omiaan suostuttelemaan vanhemmat tai pelaajan itsensä sijoittamaan jokusia satasia tietokoneeseen. Commodore 64 oli pelikone, ja suuren menestyksen koneesta tekivät loistavat pelit kuten *Elite*, *Commando*, *The Last Ninja* sekä *International Karate*.

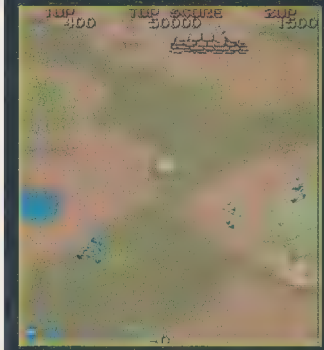
Samoihin aikoihin, kun Commodore 64 löi läpi USA:ssa ja alkoi saada uskomattoman paljon kannattajia Euroopassa, Nintendo päätti etsiä onneaan laiteteollisuudesta. Yhtiö oli julkaissut jo vuonna 1977 pelikoneen Color TV Game 6, johon oli ohjelmoitu kuusi versiota Pongista, ja kannettava Game & Watch –sarja niitti suosiota *Donkey Kongin* karsittu versio kärkijoukossa. Mutta nyt Hiroshi Yamauchilla oli vielä suureellisempia suunnitelmia. Hän halusi parhaimman koneistotiiminsä kehittävän lyömättömän pelikoneen.

Yamauchi oli ymmärtänyt, että monet ulkomaiset yritykset panostivat tietokoneisiin, jotka pystyivät suorittamaan monenlaisia tehtäviä. Hän päätteli, etteivät sellaiset koneet voineet olla erityisen hyviä missään, joten lyömättömän pelikoneen pitäisi kyetä vain yhteen ja olla tietysti paras juuri siinä asiassa. Mitään koko perheen konetta laitteesta ei tietenkään tulisi, mutta Yamauchi piti sanonnasta Family Computer, ja lyhennys Famicom kuulosti toimivalta tuotenimeltä.

Kun Nintendo 80-luvun puolivälissä sitten julkaisi NES:n, länsimaisen version Famicomista, pelaajien piti ensimmäistä kertaa ottaa kantaa. Aiemmin pelikansa oli pelannut samoja kolikkopelejä, omistanut Atari 2600:n ja elänyt sopusoinnussa. Vuosista 1985 ja 1986 lähtien heidän täytyi valita puolensa. Tietokone tai konsoli. Commodore 64 tai NES.

Valinta laajeni pian kattamaan muutakin kuin vain pelikoneen. Commodore 64 –pelaajat eivät jaksaneet välittää kopiointisuojalaeista ja puursivat paitsi oppiakseen pelaamaan pelejä, myös ohjelmoidakseen niitä. NES-pelaajat suosivat yksinkertaisuutta, tekivät NES:stä historian menestyksekkäimmän pelikoneen ja antoivat Nintendolle valta-aseman konsoliteollisuudessa. Segan Master Systemin ja NEC:n PC Enginen uhka ei hätkähdyttänyt Hiroshi Yamauchia, vaan hän otti kaiken irti yhtiönsä monopoliasemasta perimällä valtavia lupamaksuja kaikilta, jotka halusivat tuottaa NES-pelejä, ja yllyttämällä omia tiimejään tekemään yhä parempia pelejä. Ja niin kauan kuin pelinvalmistajat pystyivät tienaamaan miljoonia yhdellä NES-nimikkeellä ja Nintendo tuotti pelejä kuten *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Punch Out* ja *Metroid*, kenelläkään ei ollut valittamista.

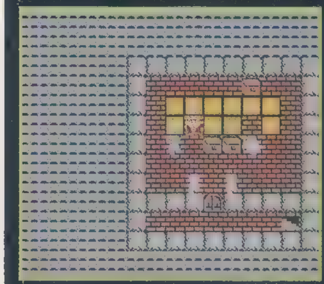
SANOTAAN, ETTÄ ERÄS SONYN KANNETTAVIA TUOTTEITA KEHITELLEEN RYHMÄN JÄSENISTÄ MASENTUI NINTENDON GAME BOYN NÄHDESSÄÄN NIIN PAHASTI, ETTÄ HÄN JÄTTI ELEKTRONIIKKAHOMMAT SIKSEEN.



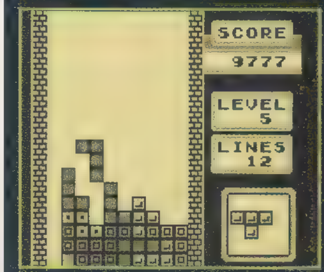
COMMANDO
CAPCOM • 1985



THE LEGEND OF ZELDA
NINTENDO • 1986



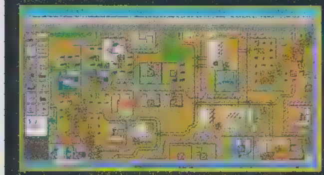
DRAGON QUEST
ENIX • 1986



TETRIS
ELORG • 1987



DOUBLE DRAGON
TECHNOS • 1987
Ei kaikkien ensimmäinen peli laatuaan, mutta ehdottomasti se peli, joka teki mätkintägenrestä nykyisenlaisen.



SIM CITY
MAXIS • 1989
[illegible]



STREET FIGHTER II
CAPCOM • 1991
[illegible]



VIRTUA RACING
SEGA • 1992
[illegible]

PIENIMMÄSTÄ SUURIMMAKSI

Vaikka Nintendo pian ylitti 50 miljoonan myydyn NES-yksikön rajan, Hiroshi Yamauchi ei ollut täysin tyytyväinen. Nintendon pitäisi pystyä tavoittamaan kaikki ihmiset, ikään ja sukupuoleen katsomatta, eikä vain kotona TV:n edessä viihtyvän nuorison. Siksi yhtiö tuotti pienen kannettavan konsolin, josta tuli sittemmin kaikkien aikojen sitkein ja myydyin pelikone. Game Boy yhdisti NES-teknologian Game & Watch –filosofiaan, ja sen oli kehittänyt Shigeru Miyamoton oppi-isä Gumpei Yokoi. Kun Nintendon Amerikan-pomo Minoru Arakawa näki ensimmäisen prototyypin Game Boy:stä, hän häkeltyi niin että ennusti koneen myyvän 100 miljoonaa kappaletta, jos sen yhteydessä julkaistaisiin kaikenlaisia pelaajia kiinnostava peli. Vastaava peli kuin *Super Mario Bros*, vaikkakin helpompi omaksua ja pieneen ruutuun sovellettuna.

Joitakin kuukausia myöhemmin Arakawa kävi amerikkalaisilla elektroniikkamessuilla, joilla hän rakastui silmänräpäyksessä uuteen peliin. Pelin nimi oli *Tetris*, sen oli kehittänyt venäläinen Alexey Pazhitov ja se oli jo myyty muun muassa Atarille ja Segalle, jotka pitivät hallussaan USA:n ja Japanin peliautomaatti- ja konsolioikeuksia. Mitään kannettavan pelikoneen oikeuksia kukaan ei tietenkään ollut tullut ajatelleeksikaan. Arakawa riensi takaisin Nintendon päätoimistoon pelinäyte mukanaan ja pyysi ohjelmoijiaan laatimaan alustavan *Tetris*-version Game Boy:lle. Aivan kuin hän oli aavistellutkin, peli ja konsoli olivat kuin tehdyt toisilleen. Palaset olivat niin selkeitä, että ne erotti hyvin pieneltä yksiväriseltä ruudultakin, ja peli oli sekä helppo opetella että äärimmäisen vangitseva, minkä pitäisi viehättää ketä tahansa.

Minoru Arakawa ja hänen kolleganse Howard Lincoln lensivät pian Moskovaan tapaamaan Alexey Pazhitnovia, ja kun Game Boy pyyhkäisi yli maailman, siitä oli kiittäminen paljolti *Tetriksen* mainiota konvertointia. Runsasta vuosikymmentä myöhemmin olivat Arakawan uumoilemat 100 miljoonaa Game Boy -konetta myydyt – mukaan laskettuina kutistettu ja parannettu Game Boy Pocket ja Game Boy Color – ja formaatti oli yhä täysissä voimissa.

HISTORIA TOISTAA ITSEÄÄN

Kun puolet oli valittu, suosikkifirmaa tuli seurata myös seuraavaan sukupolveen. Commodoren Amiga tuli Commodore 64:n tilalle ja Super NES otti hoitaakseen vanhentuneen ja väsähtäneen NES:n tehtävät. Ja niinpä uusien upeiden pelien virta maailman pelitehtaista voi jatkua.

Sukupolvenvaihdoksen yhteydessä myös Sega alkoi kurkistella vakan alta. Yhtiö oli dominoinut pelihalleja jo vuosia uraauurtavan teknologian ja pelituottajien kuten Yu Suzukin (*Out Run, Virtua Fighter, Shenmue*) turvin, ja Mega Drivella firma ryhtyi tosissaan kilpailemaan Nintendon kanssa konsolipelaajista. Yhtiö tähtäsi hieman vanhempaan kohderyhmään ja onnistui – lähinnä täydellisten kolikkopelikäännösten, Electronic Artsin urheilupelien ja Segan oman maskotin Sonicin avulla – saavuttamaan ne pelaajat, jotka olivat kyllästyneet Marioon ja halusivat saada vaihtoehdon Nintendolle.

Pian tämän jälkeen Sega julkaisi kannettavan Game Boy -vastineen Game Gearin, ja pian jopa aiemmin yhtenäinen konsolirintama oli jakautunut kahteen leiriin: Nintendo-pelaajiin ja Sega-pelaajiin.

Kun Atari 2600:lla, NES:llä tai Commodore 64:llä peliuransa aloittanut sukupolvi vanheni ja sai enemmän rahaa käytettäväksi suosikkiharrastukseensa ja kun nuoria pelaajia tuli koko ajan lisää, peliala lisäsi liikevaihtoaan. Vuonna 1992 Nintendo teki monta miljoonaa voittoa palkollista kohti, mutta myös Square, Konami, Rare ja Capcom saivat yhä lisää vaikutusvaltaa viihde- ja tekniikka-alalla. Ja niin myös muut elektroniikkajätit tulivat hyvin uteliaiksi.

SONY KERÄÄ POTIN

Sanotaan, että eräs Sonyn kannettavia tuotteita kehitelleen ryhmän jäsenistä masentui Nintendon Game Boyn nähdessään niin pahasti, että jätti elektroniikkahommat sikseen. Oli juoru sitten totta tai ei, moni ihmetteli miksei kannettava konsoli ollut tullut Sonylta. Valtavien Walkman- ja Discman-menestysten jälkeen olisi luullut Gamemanin olevan piirustuspöydällä tai jonkun kekseliään Sony-suunnittelijan ajatuksissa. Mutta Sony oli aliarvioinut pelialan potentiaalin, ja yhtiötä rupesi harmittamaan, kun yhä useampi kuluttaja hylkäsi vanhat tekniikkalelunsa pelikoneiden vuoksi.

Nintendon valmistellessa Super NES:iä firma sopi Sonyn kanssa CD-ROM-soittimen tuottamisesta konsolille. Käytettävä teknologia kulki nimellä CD-ROM/XA, ja se oli kehitetty jo käytössä olevan tallennusformaatin pohjalta. Sopimuksen mukaan myös Sony julkaisisi oman pelikonsolin, joka perustuisi samaan tekniikkaan mutta jossa olisi sisäänrakennettu CD-ROM-asema. Formaattia oli määrä kutsua Super Disciksi ja konsolia PlayStationiksi.

Tehtävään ryhtynyt Sony-tiimi koostui 70-luvulla System G:n kehittäneestä porukasta. Kyseessä on järjestelmä, jota TV-yhtiöt käyttivät grafiikan luomiseen suorissa lähetyksissä. Ennen muita teknikko Ken Kutaragi tuntui näkevän yhtäläisyydet System G:n ja konsoliteknologian välillä, ja hän uskoi pystyvänsä hyödyntämään osaamistaan. Kutaragi sai mahdollisuuden johtaa projektia, ja hänen vastuulleen tuli 200 yksikön ja tusinan CD-ROM-pohjaisen peliprojektin valmistus. Pelien joukossa olivat *The 7th Quest* ja ensimmäinen versio Squaren *Secret of Manasta*.

Sen puoleen Nintendo kuin Sonykaan ei ole antanut mitään selitystä tapahtuneelle, mutta vuoden 1992 lopussa yhteistyöstä oli luovuttu ja sopi-

LUKUISTEN KRIISIEN JA LAMAVUOSIEN JÄLKEEN LAITTEISTONKEHITTÄJÄT OVAT AIKUISTUNEET, OPPINEET EREHDYKSISTÄÄN JA LÖYTÄNEET OMAN IDENTITEETTINSÄ. PLAYSTATION2:SSA, GAMECUBESSA, XBOX:SSA, PC:SSÄ JA GAME BOY ADVANCESSA ON KAIKKI TARVITTAVAT TOIMINNOT.

mukset revitty. Vain Ken Kutaragi vaikutti tyytyväiseltä tapahtuneeseen. Hän meni Sonyn johtajien pakeille ja ehdotti jatkavansa PlayStationin kehittämistä erillisenä pelikoneena, jonka ominaisuudet olisivat ylivoimaiset Nintendo-konsoleihin verrattuna. Hän sai johtoryhmän hyväksynnän, ja kesällä 1993 hän pääsi ylpeänä esittelemään PlayStation-X:n joillekin maailman johtavista pelinkehittäjistä. He olivat vaikuttuneita, mutteivät vakuuttuneita. Kehitysfirmat havahtuivat vasta Sonyn luvatessa huomattavasti huokeampia kehitys- ja lisenssimaksuja kuin Nintendo ja vakuuttaessa, että PlayStation-X:ää myytäisiin yli miljoona kappaletta alle vuodessa. Namcon Masaya Nakamura oli jo riidoissa Nintendon Hiroshi Yamauchin kanssa, joten hän laittoi ensimmäisenä nimensä Sonyn sopimukseen ja ryhtyi konvertoimaan kolikkopelisuosikki *Ridge Raceria.* Kun Sony tiedotti konsolista koko maailmalle vuonna 1994, sopimus oli saatu aikaiseksi jo 164 pelinkehittäjän kanssa. Kone oli kastettu PlayStationiksi ilman loppu-X:ää, ja vaikka monelle oli vaikeaa oppia olemaan käyttämättä lyhennettä PS-X, he näkivät pian Sonyn konsolissa TV-pelien tulevaisuuden. Laaja pelitarjonta, helppokäyttöinen ja halpa CD-ROM-formaatti, matalat lisenssimaksut ja päätös tuottaa moderneihin 3D-peleihin keskittynyt konsoli tekivät Pleikkarista voittamattoman. Sega panosti 2D:hen Saturnia kehittäessään, kun taas Nintendo valitsi kalliin kasettiformaatin Nintendo 64:äänsä. Niinpä useimmille kuluttajille ja pelinvalmistajille oli vain yksi vaihtoehto. Sittemmin myydyt 75 miljoonaa PlayStation-konsolia puhuvat omaa kieltään sen puolesta, että Sony teki periaatteessa kaiken oikein.

PELEJÄ KAIKILLE

Vaikka Nintendo mullisti 3D-pelit nimikkeillään *Super Mario 64* ja *The Legend of Zelda: Ocarine of Time,* ei ollut epäilystäkään etteikö 90-luvun toinen puolisko olisi ollut Sonyn. PlayStation ja pelit kuten *Gran Turismo, Wipeout, Metal Gear Solid* ja *Tomb Raider* tekivät pelaamisesta hyväksytymmän ajanvietteen kuin koskaan aiemmin.

Samaan aikaan PC teki pelaamisen yhä helpommaksi. Toisin kuin Commodore 64 tai Amiga, PC oli lähes joka kodissa, koska tietokoneita todellakin voi käyttää melkein mihin vain. Ja kun äänikortti löi läpi ja CD-ROM:sta tuli standardiformaatti, PC-peleistä tuli yhä kiinnostavampia.

Äärimmäisen yksityiskohtainen grafiikka ja lumoava tunnelma saivat *Mystin* keräämään koko perheen tietokoneruudun ääreen. Pelin kehittivät veljekset Rand ja Robyn Miller ja sen rahoitti japanilainen Sunsoft, joka valitettavasti ei piitannut PC-oikeuksista eikä siten saanut koskaan takaisin kaikkia projektiin syytämiään miljoonia.

Suurimman ja merkittävimmän PC-pelihysterian käynnisti kuitenkin trio John Carmackin, Adrian Carmackin ja John Romeron pelisarja. *Wolfenstein 3D:llä* he esittelivät jotain niin ainutlaatuista kuin täysin vapaan 3D-maailman, monta vuotta ennen polygoniklassikoita *Virtua Fighteria, Ridge Raceria* ja *Super Mario 64:ää. Doomilla* he kehittivät konseptia, asettivat uuden standardin ja loivat täysin uuden peligenren, jonka jalanjäljissä periaatteessa kaikki menestyksekkäät pelinkehittäjät tulisivat tarpomaan.

Vuonna 1995 myös Microsoft tuli mukaan PC-pelien suureen läpimurtoon. Windows 95:llä PC-pelien pelaaminen tuli paljon helpommaksi, ja Internet-vallankumousta seurannut nettipelimahdollisuus mahdollisti ainutlaatuisten pelien pelaamisen tietokoneella. Pelaamiseen ei myöskään enää tarvittu minkäänlaisia tekniikkataitoja.

Nyt edessämme on uusi, tärkeä sukupolvenvaihdos – Microsoft tulee mukaan konsoliteollisuuteen ja Nintendo julkaisee sekä tulevaisuuden kannettavan koneen että ensimmäisen konsolinsa ilman kasetteja – eikä enää ole niinkään kyse kannanotoista ja asenteesta kuin silloin, kun piti valita Commodore 64:n ja NES:n välillä. Lukuisten kriisien ja lamavuosien jälkeen laitteistonkehittäjät ovat aikuistuneet, oppineet erehdyksistään ja löytäneet oman identiteettinsä. PlayStation2:ssa, Gamecubessa, Xbox:ssa, PC:ssä ja Game Boy Advancessa on kaikki tarvittavat toiminnot, eikä mikään voi mennä vikaan pelimaailmassa, jossa kaikki pelikoneet täydentävät toisiaan. Nyt hauskuus vasta alkaa. ■



WOLFENSTEIN 3D
ID • 1992
Doomin edeltäjä. Johti Quakeen, joka puolestaan inspiroi Unrealin, Half-Lifen, Goldeneyen ja satoja muita pelejä.



DUNE II
WESTWOOD • 1993
Ensimmäinen tosiaikainen strategiapeli, jonka pohjalta kehitettiin Command & Conquer.



RESIDENT EVIL
CAPCOM • 1996
Säikytti järjiltään koko pelimaailman. Silent Hill 2 ja Luigi's Mansion ovat selkeitä esimerkkejä Capcomin pelin jättämistä jäljistä.



SUPER MARIO 64
NINTENDO • 1996
Kiistämätön todistuskappale siitä, että jopa kaikkein tyypillisin 2D-konsepti voi toimia yhtä hyvin kolmessa ulottuvuudessa.

ARVOSTELUT





VEIKKO

IKÄ: 22
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON COMMANDO
PITÄÄ: KLASSIKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:

MAX PAYNE (PC) – Jos et pärjää väkivallalla, kokeile lisää väkivaltaa. **SILENT HILL 2** (PS2) – Kelpo jatko-osa. **QUAKE III: REVOLUTION** (PS2) – Miksi räiskintäpelit juuttuvat aina konsoliini? **FINAL FANTASY:THE SPIRITS WITHIN** (elokuva) – Jo pelkästään graafisella tasolla uskomaton kokemus. **GRAN TURISMO 3:A-SPEC** (PS2) – Sanomattakin selvä valinta. **CAPCOM GENERATIONS** – Tämä raudankova kokoelma on pakko-ostos parkkiintuneille veteraanipelaajille.

TOPI

IKÄ: 27
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:

TOP SKATER (Arcade) – Nimeni on Hawk... Topi Hawk. **SONIC ADVENTURE 2** (DC) – Hittoon dialogi, juokseminen on kivaa! **NAMCO CLASSIC COLLECTION** (CD) – Tältä kuulostaa TODELLINEN pelimusiikki. **MAX PAYNE** (PC) – Loistava peli, jota on todella vaikea jättää kesken.

LOVIISA

IKÄ: 24
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: OMALAATUISET PELIT
EI PIDÄ: TURPAJUHLAPELIT JA MUU MÄTKINTÄ

PARASTA:

FINAL FANTASY:THE SPIRITS WITHIN (elokuva) – Ontto juoni mutta graafisesti upea. **TOMB RAIDER** (elokuva) – Lara on coolein valkokankaallakin. **DECATHLETE** (arcade) - Urheilua parhaimmillaan.

KALLE

IKÄ: 25 JA RISAT
HARRASTAA: PC-PELIT JA VERKKOJUTUT
PITÄÄ: RÄISKINTÄ JA TAKTIIKKA
EI PIDÄ: OUDOT URHEILULAJIT, LIIAN REALISTISET SIMULAATIOT

PARASTA:

OPERATION FLASHPOINT(PC) – Paras sotasimulaatio. **MAX PAYNE** (PC) – Aseita tarvitaan kylmässä New Yorkin yössä... **NHL-SARJA** – Jokaista versiota v:sta 1997 pelanneena. **CIVILIZATION II** (PC) – Jos on 15 tuntia ylimääräistä aikaa.

ISKA

IKÄ: 27
HARRASTAA: OOPPERA (ETENKIN LEIPÄ JA PITSA)
PITÄÄ: TASOHYPPELY JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: ALIPITKÄT SEIKKAILUPELIT

PARASTA:

GRAN TURISMO 3 (PS2) – Silmiähivelevän kaunis kaahailupeli. **SUPER MARIO ADVANCE** (GBA) – Putkimiehen loistava paluu. **MR DRILLER** (PS) – Ehdoton suosikkini edelleenkin.

ARVOSTELUASTEIKKO

10 TÄLLAISIA KAIKKIEN PELIEN TULISI OLLA! OSTA TAI ITKE.

9 HARVOJEN JA VALITTUJEN ELIITTIPELIEN LUOKKA. ERITTÄIN HOUKUTTELEVA OSTOS.

8 VARSIN HYVÄ PELI. PAKKO-OSTOS GENREN FANEILLE JA MIKSEI MUILLEKIN.

7 KESKITASOA HUOMATTAVASTI PAREMPAA. KIINNOSTAA TAATUSTI PELITYYPIN FANEJA.

6 PAREMPAA KESKITASOA, MUTTA KANNATTAA SILTI TESTATA ENNEN KUIN LADOT PESETASI TISKIIN.

5 KOKONAISUUTENA KESKITASOA TAI HIEMAN SEN ALAPUOLELLA, MUTTA SAATTAA YLLÄTTÄÄ JOILLAIN OSA-ALUEILLAAN.

4 KEHNO PELI, JOITA VALITETTAVASTI TUNTUU SYNTYVÄN JATKUVASTI LISÄÄ.

3 PELI, JONKA TEKIJÄ KÄRSII OLEMATTOMASTA ITSEKRITIIKISTÄ. AIHEUTTAA LÄHINNÄ TRAUMOJA.

2 PELIÄ TYÖSTÄNYT TYÖRYHMÄ PITÄISI VANGITA JA SAATTAA EDESVASTUUSEEN.

1 GAME OVER!

SONIC ADVENTURE 2

FAKTA

SONICIN KANSIOT

Sonic oli Segan vastaisku Nintendon Mariolle, ja sen loivat tilauksesta Yuji Naka ja Sonic Team. Tavoitteena oli värikäs hahmo, jolla olisi sekä persoonallisuutta että asennetta niin kuin myös peli, jota voisi pelata vain yhdellä näppäimellä. Ensin Sonic suunniteltiin täysin toisen väriseksi kuin se sinisävy, josta on tullut jo Segan synonyymi, ja se osasi aluksi heitellä esineitä. Heittämiseen tarvittiin kuitenkin toista nappulaa, joten Sega hylkäsi suunnitelman. Sitten Sonicin piikkejä pidennettiin, niin että selkää saattoi käyttää aseena vihollisia vastaan.



SE ON VILKAS JA VIMMATTU, MUTTA SILTI SULOINEN JA SUUREN YLEISÖN SUOSIKKI. SEGAN CHARMIKAS PIIKKITURKKI TULEE TAAS, VALMIINA RIKKOMAAN ÄÄNIVALLIN.

Miltei kaksi vuotta Sonicin kaivatun kolmiulotteisen paluun jälkeen näemme tuulennopean nisäkkään Dreamcastin vetonaulan, *Sonic Adventuren*, jatko-osassa. Tuotannosta vastaa menestyksekkään Sonic Teamin amerikkalainen osa: kehittäjät, jotka ovat työstäneet suurimman osan Segan pelikoneiden parhaista peleistä viimeisten kymmenen vuoden aikana. Kun Sega sitten päätti keskittyä pelkästään peleihin, Sonic Team ei ole enää Segaan sidottu. Niinpä *Sonic Adventure 2* on viimeinen Sonic-peli, jonka ylipäänsä näemme Segan omalla koneella, ja tämä saa pelin vaikuttamaan hyvästijätöiltä. Kaikki tämä ja vahva kiintymys siniseen siiliin mielessäni käyn taas käsiksi Robotnikiin ja hänen sekoihin seuralaisiinsa. *Sonic Adventure 2* on hyvä tasohyppely, mutta se ei yllä sille tasolle, jota nykyään Sonic Teamin peliltä odotetaan.

PELAA HYVIEN TAI PAHOJEN PUOLELLA

Arkkilurjus Robotnik on tullut takaisin mukanaan alter egonsa Shadow ja uusi hahmo Rouge. Sonicilla on tukenaan sekä aseenkantaja Tails että arvoituksellinen Knuckles. Pelin alussa voi valita, haluaako pelata hyvien puolella ja auttaa Sonicia ystävineen, vai ryhtyykö ilkeyksiin Robotnikin ja Shadow'n seurassa. Jännä asetelma lisää pelin arvoa samaan tapaan kuin viisi erillistä hahmoa ykkösosassa.







Sonicin vauhti vain yltyy *Sonic Adventure 2:ssa.*

Sonic Team Yuji Naka etunenässä on vuosien varrella osoittanut koostuvansa tyylitietoisista perfektionisteista. Perfektionistit ovat sallineet itselleen joitakin harha-askelia ja jopa virheitä. Virheet ovat johtaneet kiinnostaviin lopputuloksiin ja harha-askeliin, joista on siinnyt pelejä kuten *Nights*. Tunne siitä, että käsityöhön kokonaisuudessaan olisi kiinnitetty huomiota kehitysprosessin aikana, puuttuu pääosin molemmista *Sonic Adventure* -peleistä. Selvä merkki kehittäjien pyrkimyksestä nopeaan menestyksen uusimiseen ilman liikaa aivotyötä on pelin aloittava rekkajahti San Franciscon halki. *Sonic Adventuren* johdannon valasjahti kuului ehdottomasti näyttävimpiin näkemiini kohtauksiin. Interaktiivisuutta ei ollut nimeksikään, koska Sonic juoksi itsestään, mutta kohtaus näytti upealta ja suureelliselta. Jatko-osassa sama kohtaus toistuu – pelaaja näkee samasta perspektiivistä, kuinka Sonic seuraa pillastunutta kuorma-autoa San Franciscon mittavia mäkiä pitkin. Harmi vain, ettei kohtausta ole tehty läheskään yhtä hyvin visuaalisesti. Rekka näyttää yhdeltä tekstuureihin verhotulta polygoniita, eikä Sonic Team ole juuri viitsinyt animoida tieltä väistyviä autoja. Tämä sekä muut tökeröt, toistuvat kohdat osoittavat, ettei *Sonic Adventure 2:lla* monin paikoin valitettavasti ole omia ansioita.

EI KOMPROMISSEJA

Sonic Teamin tärkein työväline ja suurin avu on aina ollut se, että tiimi on jopa huomaamattaan antanut peliyleisölle haluamansa ilman kompromisseja. Kun pelaajat kärsivällisesti luovivat *Super Marion* kenttien läpi, vaikka olisivat halunneet sännätä suoraan loppuun, Sonic tarjosi juuri säntäilyä. Perinteisen tasoloikkapelin rakenne on yksinkertainen ja suoraviivainen. Niinpä pelaajan tekisi useimmiten mieli edetä sitä viivaa juosten. Sonic the Hedgehog hyödynsi tätä ensimmäisenä. *Super Marion* aikapula ja tasapaksu vastus saivat pelaajan pitämään B-napin pohjassa juostakseen ratojen poikki. Erinäiset strategisesti sijoitetut esineet tyrehdyttivät juoksuaikeet, mutta periaate tuli selväksi. *Sonic Adventure 2* on tietyssä määrin kehitelty edelleen alkuperäisestä konseptista, siinä on lisätty tempoa ja ratojen suunnittelussa on kiinnitetty huomiota nopeuteen. Sonic on entistä vilkkaampi, ja joistakin radoista on tehty ihanteellisia huimalle vauhdille. Tekniseltä kantilta katsottuna pelimoottoria on parannettu, ja ensimmäisen pelin laskeva ruudun päivittyminen on kuin pois pyyhkäisty. Ratasuunnittelu on loistavaa kauttaaltaan. Sonic Team on onnistuneesti päättänyt viitata kintaalla ensimmäisen pelin poistumispaikoille, joten pelistä on tullut jatkuvaa tasojen ja haasteiden virtaa.

SONIC SIVUOSASSA

Sonicilla ja etenkin hänen kolmiulotteisella saagallaan on perinteiden raskas paino kannettavanaan. Perinteisesti Sonic Team niskuroi esittelemällä uusia kakkos- ja kolmoshahmoja, jotka pääsevät tärkeään osaan tarinassa ja varastavat huomiota pelihistorian viileimmältä tähdeltä. Aiemmassa pelissä oli joitakin mainitakseni kalastajakissa, lemmensairas puudeli ja hömtti robotti. Ongelma nousee taas esiin *Sonic Adventure 2:ssa,* jossa Sonic nyrpistää nenäänsä pääroolille ja tulee sysätyksi juonenkulussa vallan sivuosaan. Se ärsyttää toisinaan, ja minusta koko juttu on täysin turhaa.

Grafiikkaan on tehty koko lailla muutoksia, sekä hyviä että huonoja. Pelin moottori vastaa koneen koodiin paremmin kuin ennen, mikä antaa juoksemiselle sujuvuutta ilman Sonicin nenän eteen tupsahtavia esineitä. Sitä vastoin pelin visuaalista sisältöä on karsittu, mikä saa *Sonic Adventure 2:n* toisinaan muistuttamaan tylsää, huonosti reunoitettua PC-peliä. Minusta se ei tunnu loogiselta eikä etenkään tarpeelliselta, sillä ensimmäisen pelin grafiikka-aineisto oli mestarillista. Monenmoisista muutoksista huolimatta Sonic Team ei ole edelleenkään saanut ruotuun pelin kameraa niin että peliä olisi voinut pelata kivuttomasti. Jos tilaa on vähän ja jos pelaaja yrittää peruuttaa, kamera katoaa usein jonnekin tai rupeaa pät-





Nyt ei säästellä ruutia eikä reisilihaksia!









PELIN ALUSSA VOI VALITA, HALUAAKO PELATA HYVIEN PUOLELLA JA AUTTAA SONICIA YSTÄVINEEN, VAI RYHTYYKÖ ILKEYKSIIN ROBOTNIKIN JA SHADOWIN SEURASSA.

kimään, niin että hahmoa on lähes mahdoton ohjailla.

KATASTROFAALISTA NÄYTTELEMISTÄ

Muun sanomani kukkuraksi pitää todeta jotakin myös pelikontrollista ja äänistä. Kontrolli yhdessä ratasuunnittelun ja tempon kanssa on ehkä parasta *Sonic Adventure 2:ssa.* Yksinkertaisuus kohtaa välittömän ja tarkan ohjauksen, jota tempo vuorostaan tukee. Äänimatto koostuu hyvistä, perinteisistä ja odotettavissa olevista ääniefekteistä sekä pääosin katastrofaalisen kamalista ääninäyttelijöistä. Hahmojen käymien englanninkielisten keskustelujen kuunteleminen on kuin joutuisi keskiaikaiseen kidutuskammioon. Päätin valita japaninkieliset vuorosanat englanninkielisten sijaan, jotta en sorru vahingoittamaan itseäni.

Sonic Adventure 2 ei ole ollenkaan huono peli, mutta ei mikään mestariteoskaan. Tasoloikkana siinä on sekä haastetta että vaihtelua, ja se tarjoaa rahojen vastineeksi paljon pelitunteja. Sitä vastoin vähäiseksi ovat jääneet hienosäätö ja pienen sinisen hahmon osuus. Ainahan on helppoa olla pessimistinen, vanhoillinen ukonpiru, joka kitisee miten ennen oli paremmin. No, minusta ennen ei ollut paremmin, ei ainakaan yleisesti ottaen. Mutta kun olen pelannut Sonicin toisen seikkailun alusta loppuun, en tunne oloani järin innostuneeksi, en edes erityisen viihtyisäksi. Ehkä ennen oli sittenkin paremmin...

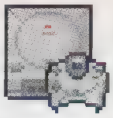
Oli miten oli, *Sonic Adventure 2* on huonompi kuin edeltäjänsä, mutta peli on kuitenkin yksi monista timanteista siinä kruunussa, joka seuraa Dreamcastia hautaan. Ellei muuta, niin peli on oletettavasti siiliin viimeinen Sega-keskeinen esiintyminen.

TOPI

FAKTA

LEMMIKKIEN HOITOA

Sonic Adventure 2:n kehittynyt Chao-järjestelmä sallii pelaajan päättää, haluaako hän kasvattaa hyvän vai pahan Chaon. Pikkueläimeen vaikuttaa pelaajan tekemä valinta, haluaako hän pelata Sonicin, Tailsin ja Knucklesin vai Robotnikin ja kumppaneiden kanssa. Chaon luonteeseenkin vaikuttaa pelaajan seikkailussa tekemä valinta. Sonic Team on kehittänyt peliin uuden osan, Chao Gardenin, jossa voi kaikessa rauhassa touhuta lemmikkinsä kanssa. Pelissä on myös minipelejä, esimerkiksi kilpajuoksu, jossa pikkuiset pääsevät kisailemaan.



PELIKONE **DREAMCAST**
LUONNE **TASOLOIKKA**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **SONIC TEAM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Hyvin suunniteltu ja uskomattoman nopea.	7
ÄÄNET	Japanilaista, teennäistä hard rockia ja kamalaa englanninkielistä keskustelua.	5
KONTROLLI	Yhtä tarkkaa ja hiottua kuin aiemmassa pelissä, ihanan yksinkertaista ja tasapainoista.	9
HAASTE	Pelin tekee pelaamisen arvoiseksi hahmovalinnasta riippuva näkökanta.	7
YHTEENSÄ	Ei niin yhtenäinen ja punnittu peli kuin edeltäjänsä.	7

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

MERIROSVO (NO JOO...) GUYBRUSH THREEPWOODISTA KERTOVAN SARJAN NELJÄS OSA ILMESTYY VIIMEIN MYÖS TV-PELINÄ. JOS LUULIT SEIKKAILUGENREN KUKISTUNEEN, VÄÄRINPÄ LUULIT.

Monkey Island on Lucas Artsin klassikkosarja, joka sai alkunsa Amigalla (sekä PC:llä, mutta Amiga oli tärkein) yksitoista vuotta sitten. Pelissä pääsemme seuraamaan Guybrush Threepwood -nimisen pojanklopin yrityksiä tulla hurjaksi merirosvoksi, voittaa kuvernööri Marleyn suosio ja siinä sivussa surmata aavemerirosvo LeChuck.

Sarjassa on julkaistu tähän mennessä neljä peliä, ja viimeisin niistä tulee siis nyt PlayStation2:lle. Kyseessä on edelleen perinteinen seikkailupeli, vaikka grafiikka on nykyään kolmiulotteista. Juoni menee suunnilleen näin: Elaine ja Guybrush palaavat Melee Islandille kuherruskuukaudeltaan, mutta Elaine on ollut niin pitkään poissa kuvernöörin tehtävistään, että saarelaiset ovat julistaneet hänet kuolleeksi jo kauan sitten. Kaikki kaupat on vieläpä lakkautettu tai muutettu turistirysiksi. Saarella näyttää porskuttavan australialainen herra, joka ostaa kaiken näkemänsä. Pelaajan tehtävänä on kumota Elainen kuolleeksijulistus, jotta hän voi ottaa takaisin paikkansa kuvernöörinä, ja käydä vakava keskustelu kulutushullun australialaisen kanssa. Eikä taida olla yllätys, jos paha aavemerirosvo LeChuck kieltäytyy yhä kuolemasta kunnolla?

PERINTEET UUSISSA KUOSEISSA

Escape from Monkey Island on yksi harvoista viime aikoina julkaistuista seikkailupeleistä, ja se toimii periaatteessa samojen kaavojen mukaan kuin seikkailupelit ennenkin: kaikki kannattaa ottaa mukaan, sillä eihän koskaan tiedä, milloin kuminauha tai tykinkuula tulee tarpeeseen. Kun hoitaa ihmisten asioita, saa lisää kivoja kapineita käyttöönsä. Kun sitten yrittää käyttää kaikkea mukana raahaamaansa kaikkiin pelimaailman kohteisiin, monenmoista mukavaa voi tapahtua.

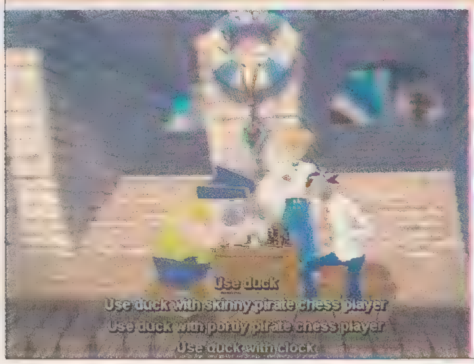
Usein pelaajalla on mielessään oikein hyvä suunnitelma milloin minkäkin ongelman ratkaisemiseksi, mutta oikea ratkaisu saattaakin osoittautua epäloogiseksi tai tosi kahjoksi. Niinhän seikkailupelissä tulee ollakin. Valmistaudu jäämään jumiin muutamia kertoja pelin alus-

PELISSÄ ON PALJON HAUSKOJA KOHTAUKSIA, JA KAIKKI HULVATTOMASTA AMERIKKALAIS-HUUMORISTA PITÄVÄT SAAVAT PALJON VASTINETTA RAHOILLEEN.





Guybrush on palannut, ja kuten ennenkin hän tarvitsee miehistön ja laivan. Nähtäväksi jää, kestääkö hän tätä roosaa laivaa?



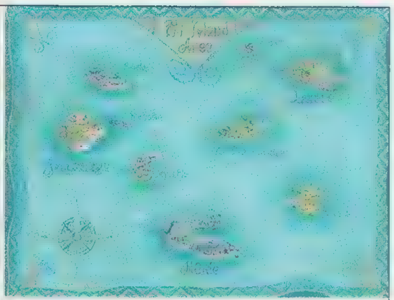




Monkey Island -pelissä on ensimmäistä kertaa 3D-grafiikka. Se mahdollistaa uudenlaiset ongelmat ja ratkaisut, mutta piirteet jäävät toisinaan karkeiksi.



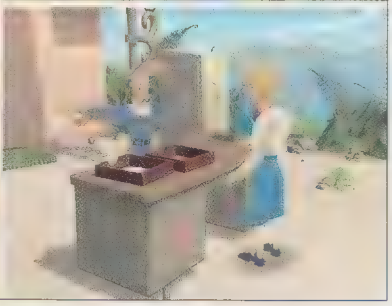
Tämä on varmasti maailman toiseksi suurin apinanpää!











MYÖTÄ- JA VASTOINKÄYMISISSÄ

Vaikka peliä pelatessa olisi kuinka hauskaa, ei voi olla ajattelematta sarjan luojaa, Ron Gilbertiä. Hän teki LucasArtsille kaksi ensimmäistä osaa ja vaihtoi työtä. Osat kolme ja neljä ovat siis toisten tekosia, ja Ron Gilbert on itse sanonut, ettei hän pidä tarinan jatkosta. Itse hän ei esimerkiksi olisi koskaan päästänyt Elainea ja Guybrushia naimisiin keskenään – heillä oli tarkoitus olla riitaisa suhde, jossa Guybrush olisi alakynnessä.

sa.

Jos pelitapa onkin perinteinen, grafiikka on sitten uutta. Ensimmäistä kertaa *Monkey Island* -peli on kolmiulotteinen, minkä ansiosta pelaaja voi säntäillä pelimaailmassa mielensä mukaan. Lisäksi mukaan tulee hieman erilaisia pulmia ja ratkaisuja kuin ennen. Minusta kolmiulotteinen grafiikka toimii hyvin, vaikka se onkin hahmojen osalta hyvin karkeapiirteistä ja yksioikoista. Myös Guybrushin ohjaaminen tuntuu mutkikkaalta. Aina hän ei juokse ihan pelaajan toivomaan suuntaan, mikä on jo PC-versiosta tuttu ongelma. Muutoin täytyy todeta, että ohjailu sujuu hyvin käsiohjaimella, ja että peli soveltuu hyvin TV:n ääressä pelattavaksi.

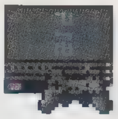
APINAMAISTA MENOA

Pelissä on paljon hauskoja kohtauksia, ja kaikki hulvattomasta amerikkalaishuumorista pitävät saavat paljon vastinetta rahoilleen. Pelaaja voi esimerkiksi ruveta harrastamaan jaloa Monkey Kombat -lajia, jossa pyritään solvaamaan apinoita puhumalla apinakieltä. Lähes kaikki vanhat tutut ovat tässäkin pelissä: Carla, Otis, Meathook ja Herman Toothrot (joka on edelleen haaksirikkoutuneena Monkey Islandilla). Niin, ja tietystikin LeChuck. Ei ilmeisesti riitä, että hänet tappaa kolmesti, vaan se pitää tehdä vielä uudelleen.

Olen innokas *Monkey Island*-fani, ja minusta tämä peli on hauskempi ja parempi kuin sarjan kolmas osa. Tässä pelissä tehdään enemmän viittauksia aiempiin osiin ja palataan kahden ensimmäisen osan perinteiseen huumoriin. On vaikea olla negatiivinen, kun arvosteltavana on näin mahtava peli. Onhan sanottu, että seikkailugenre on kuollut tai ainakin tekemässä kuolemaa, mutta mitenkähän käy, jos pelit ovat näin hyviä?

Jos olet pelannut *Escape from Monkey Islandia* PC:llä, sinun ei tarvitse ostaa enää PlayStation2-versiota. Pelit ovat täysin identtisiä.

TOPI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **LUCASARTS** VALMISTAJA **LUCASARTS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
MUUT PELIKONEET **PC**

GRAFIIKKA	Karkeatekoista, mutta kolmiulotteisuus toimii hyvin.	7
ÄÄNET	Loistavaa musaa ja hyvät äänet.	8
KONTROLLI	Guybrush kipittää toisinaan kummaan suuntaan.	6
HAASTE	Peli on pitkä ja vaikea, mutta se pelataan vain kerran.	7
YHTEENSÄ	Todella hauska jatko *Monkey Island* -sarjaan.	8

EPHEMERAL FANTASIA

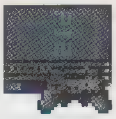
KONAMIN PITÄISI PYSTYÄ TEKEMÄÄN HYVÄ ROOLIPELI PLAYSTATION 2:LLE. ONKO EPHEMERAL FANTASIA SE SEIKKAILU, MITÄ OLEMME ODOTTANEET?

Mouse on kiertelevä muusikko. Jatkuva liikkeellä oleminen voi johtua häpeästä, mitä hän tuntee nimensä vuoksi, tai sitten hänen taiteilijankuorensa alla piilee varas. Yhdessä elävän jousisoittimensa Pattimon kanssa hän saapuu eräälle saarelle, missä hänen virallisena tarkoituksenaan on soittaa Sir Xelpherpoliksen häissä. Vähän ajan kuluttua käy ilmi, ettei kaikki ole niin rauhallista ja söpöä kuin miltä aluksi oli vaikuttanut. Xelpherpoliksen vuoksi koko saari on jumissa jonkinlaisessa aikajatkumossa ja ne viisi päivää, mitkä kuluvat Mousen saapumisesta varsinaisiin häihin, uusiutuvat kerta toisensa jälkeen. Paikalliset asukkaat eivät tietenkään ole tietoisia asioiden tilasta, vaan elävät viisipäiväiset roolinsa läpi koska eivät voi tehdä muutakaan. Onneksi Mouse huomaa mitä tapahtuu ja hetkellisessä sankaruuden puuskassaan päättää pysäyttää Xelpherpoliksen. Tarina kulkee grafiikan avulla, joka on puoliksi hyvää, mutta hienot ja omaperäiset visuaaliset efektit loistavat poissaoloillaan. Musiikki on sen sijaan hyvää, ja vaikka se voikin välillä käydä hieman pitkästyttäväksi, pysyttelee musiikki kuitenkin varsin korkealla tasolla.

KITARA SOI

Pelin suurin ongelma on tempo. Pitkät latausajat rikkovat pelin jatkuvuutta ja sekoittavat eheän seikkailun. Jopa kamppailut kärsivät ongelmista. Ensinnäkin ne vievät liian paljon aikaa, koska ovat yksinkertaisesti liian hitaita. Toiseksi taas viholliset saartavat usein pelaajan ja tekevät pakenemisen siten mahdottomaksi. Valitettavasti lopputuloksena on väsynyt ja tuntitolkulla kamppailuja tahkonnut pelaaja. Mielenkiintoisia jaksoja pelissä ovat ne, joissa Mouse soittaa kitaraa. Koska Konamilla on jo julkaistuna joitakin musiikkipelejä, ovat he ilmeisesti ajatelleet käyttää hyväkseen jo olemassaolevaa formaattia. Toisin sanoen soittokohdat muistuttavat esimerkiksi *Beatmaniaa*, mukaan lukien hyvin tunnettu mittari ja muut yksityiskohdat. Pelaaja pääsee myös käyttämään Konamin kitarakontrollia, mikä on tuttu jo *Guitar Freaks* -pelistä. Jälkimmäistä emme ole toimituksessa päässeet testaamaan, mutta se kuulostaa kamalalta. On harmi, ettei omaperäisellä idealla ja mukaansatempaavalla tarinalla ole taustanaan hyvää peliä. Seikkailu pienellä saarella sen asukkaiden keskellä kuulostaa mielenkiintoiselta, mutta koska pelaaminen on niin hidasta kuin se on ja pidemmän päälle pitkästyttävää, ei mielenkiinto jaksa pysyä yllä. Yritys on kuitenkin hyvä ja on kiinnostavaa nähdä, millaista jatkoa pelille tulee.

MARTTI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **RPG**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Ei mitään ihmeellistä, mutta ei ihan kamalaakaan.	6
ÄÄNET	Hienoja melodioita, jotka saattavat pidemmän päälle kyllästyttää.	7
KONTROLLI	Ohjaus on helppoa, mutta taistelut hankalia.	5
HAASTE	Kantava tarina, mutta liian hidas tempo.	5
YHTEENSÄ	Mielenkiintoista, vaan ei juuri muuta.	5

AIKAMATKAT

Ephemeral Fantasia ei ole ensimmäinen peli, joka käsittelee aikavääristymiä. Yksi varsin tuore esimerkki on *Shadow of Memories*. Pelin päähenkilö Eike pystyy hyppimään ajassa edestakaisin jopa siinä määrin, että saattaa kompastua itseensä. Nintendon *The Legend of Zelda: Majora's Mask* -pelissä esiintyvällä Link-hahmolla on puolestaan kolme päivää aikaa toimia ennen maailmanloppua. Onnekseen pelaajalla on mahdollisuus hypätä takaisin ensimmäiseen päivään pienen taikuuden avulla. Suosikkipelissäni *Chrono Triggerissä* on useita eri aikakausia, mihin pääsee kotona nikkaroidulla aikakoneella.





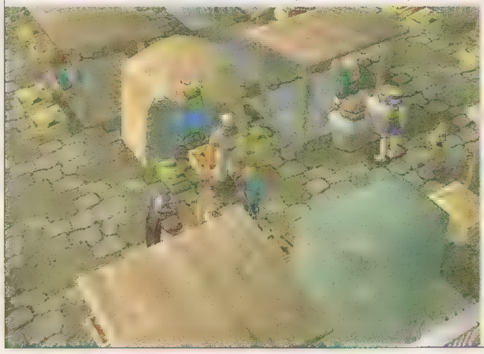
Grafiikka ei ole täysin hölmöä, mutta hieman tylsää.

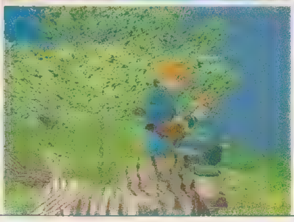




Mousella ei ole ainoastaan typerä nimi, vaan hän on myös todellinen jokamies.









7 BLADES

TÄSSÄ PELI KAIKILLE JAPANILAISESTA MIEKKATAITEESTA PITÄVILLE.

Mikä on kovempi juttu kuin herraton samurai, joka riehuu ympäriinsä ja taltuttaa ninjoja? Ei mikään. Pelissä nimeltä *7 Blades* pelaaja pääsee juuri edellämainittuun rooliin, eikä lopputulos ole hullumpi.

Pelin alussa pääsee valitsemaan hahmokseen joko samurai Gokurakumarun tai hänen harjoittelutoverinsa Oyrin. Sen jälkeen onkin edessä silkkaa toimintaa alusta alkaen, sillä tarkoituksena on jäljittää myyttinen Kultainen Lohikäärme. Sitä, mitä sen jälkeen tapahtuu ei kerrota tarinassa, vaan se selviää myöhemmin.

Peli on jaettu lyhyisiin osiin, joiden pääasiallista antia on sankkojen vihollisjoukkioiden teurastaminen seuraavaan osaan pääsemiseksi. Pelijaksojen välillä näytetään kiihkeitä väliosuuksia, joissa pelaajan alter ego härnää vastustajia ja käyttäytyy muutoinkin röyhkeästi.





Jos pelaa naispuolisella hahmolla, saa käyttöönsä erilaisia käsiaseita. Ja sitten puhutaan vielä pelkuruudesta...







Monta vihollista hyökkää yhtä aikaa, mutta se ei ole ongelma.







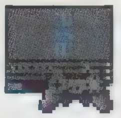
SEITSEMÄN MIEKAN MESTARI

Kamppaillessasi samuraiden kanssa voit valita yhden seitsemästä erilaisesta miekasta, joita aseenkantajasi raahaa mukanaan. Jokaisella miekalla on omat ominaisuutensa, joten on osattava valita oikea ase oikeaan tilanteeseen. Kamppailut tapahtuvat rajoittamattomassa kolmiulotteisessa maastossa, joten pelaaja voi juosta tai hyppiä mihin ilmansuuntaan tahansa. Vihollisia voi potkia, kampittaa tai lyödä miekalla. Lisäksi käytettävissä on jokin erikoishyökkäys kutakin asetta kohden. Mikäli olet pelannut *Dynasty Warriorsia* tunnet varmasti systeemin. Helpottaaksesi toimintaa voit lukita tähtäimen johonkin vihollisseen painamalla ohjaimen nappia, samaan tapaan kuin Nintendo 64:n *Zeldassa*. Tytön roolissa pelattaessa käytössä ovat pistoolit ja kivääri. Tuntuu liian helpolta seisoa paikallaan ja napsia pelkin miekoin aseistautuneita vihollisia ampuma-aseilla, joten suosittelen pelaamista samuraina.

Tosiasia on, että *7 Blades* on ihan herkullinen peli. Kontrolli toimii hyvin ja taistelut ovat nopeita, verisiä ja toiminnantäyteisiä. On myös eduksi että pelin osuudet ovat lyhyitä, jolloin ei kuoltuaan joudu pelaamaan pitkään päästäkseen uudelleen samaan kohtaan. Väliosat ovat myös kovia kuten tyyliin kuuluu ja niissä on paikka paikoin jopa Jackie Chan -tyylistä huumoria.

Pidän *7 Blades* -pelistä, mutta siinä on silti yksi ongelma. Vastustajat ovat tyhmempiä kuin saappaat, mikä johtuu siitä, ettei vihollisten voittaminen niiden suuren määrän vuoksi olisi muuten mahdollista. Monta kertaa jopa 10-20 vastustajaa täyttävät kuvaruudun. Pelistä tulisi mahdoton, jos jokainen vihollinen olisi älyltään veitsenterävä ja nopea liikkeissään. Henkilökohtaisesti pitäisin silti enemmän ratkaisusta, missä vastassa olisi vain muutama, mutta sitäkin sitkeämpi vihulainen. Nyt käy niin, että 300 vastustajaa kaadettuaan alkaa jännitys kadota ja touhusta tulee mekaanista hyökkäysnapin painamista. Voin tästä huolimatta suositella peliä niille, jotka pitävät samuraiden ja ninjojen maailmasta. *7 Blades* on lajityypissään näppärä peli.

KALLE



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KCET**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Hyvää muutamia poikkeuksia lukuunottamatta.	6
ÄÄNET	Ihan toimivaa olematta silti kovin vaikuttavaa.	5
KONTROLLI	Ei mitään erityistä valittamista.	6
HAASTE	Tätä ei tule pelanneeksi useita kertoja.	6
YHTEENSÄ	Ihan mainio tuttavuus, joka tarjoaa runsaasti toimintaa.	6

YKSI JA PUOLI TARINAA

Riippuen siitä, pelaako pojan vai tytön roolissa, kulkevat pelin tapahtumat eri tavoin. Monet väliosuuksista ja tapahtumista ovat edelleen identtisiä, joten kyse ei ole kahdesta täysin erillisestä tarinasta – pikemminkin yhdestä ja puolesta tarinasta, tai jotain sinnepäin.

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

AFRO THUNDER JA MUUT KAMPPAILIJAT OVAT TULLEET TAKAISIN! *READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2* ON ENSIMMÄINEN NYRKKEILYPELI GAME BOY ADVANCELLE.

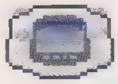
Mike Tyson saattaa olla nykyisin rappiolla, mutta Nintendon *Punch Outissa* hän on yhä maailman paras nyrkkeilijä. On aivan sama miten monta kertaa voitan Super Macho Manin, koska seistessäni lopulta silmäkkäin Mike Tysonin kanssa juoksisin ennemmin karkuun kuin ryhtyisin nyrkkeilymatsiin hänen kanssaan. Siksi voi olla myös hyvä, ettei hän ole mukana *Ready 2 Rumble Boxing Round 2:ssa*. Crawfishin ei toisaalta olisi tarvinnut tehdä pelistä aivan näin helppoa, sillä on selvää että kuka tahansa voi piestä Michael "Wacko Jacko" Jacksonin.

VAIHTELEVAT VASTUSTAJAT

Koska haluan iskeä pari iskua kaikkien kiharahiuksisten puolesta, on hahmoni Afro Thunder. Hän on kotoisin New Yorkista ja on 24-vuotiaaksi ehdittyään oppinut jo varsin monta tapaa iskeä vastustajat kanveesiin. Joku toinen voisi valita hahmokseen 55-vuotiaan Mama Tuan, mikä toimii aivan yhtä hyvin. Vastustajat ovat nimittäin niin heikoilla, että Arcade Mode ja jopa Championship Mode tuntuvat lastenleikiltä. Jos sattuu tipahtamaan maahan ennen vastustajaa, voi painaa 'retry'-vaihtoehtoa ja päästä yrittämään uudelleen. Onneksi pelissä on Survival Mode, mikä on jo tasoltaan kahta edellistä tiukempi.

Survival Moden ollessa pelin ainoa osa, joka tarjoaa jonkinlaista haastetta, ei peli ole lopulta kuin ohimenevää ajanvietettä. Jopa pelin kokonaisuus jättää toivomisen varaa. Pelin taso olisi kohonnut selvästi, jos lyöntivaihtoehtoja olisi ollut lisää ja kontrollit hieman paremmin toimivia. Jossittelu on lopullisen tuotteen kohdalla kuitenkin jo turhaa.

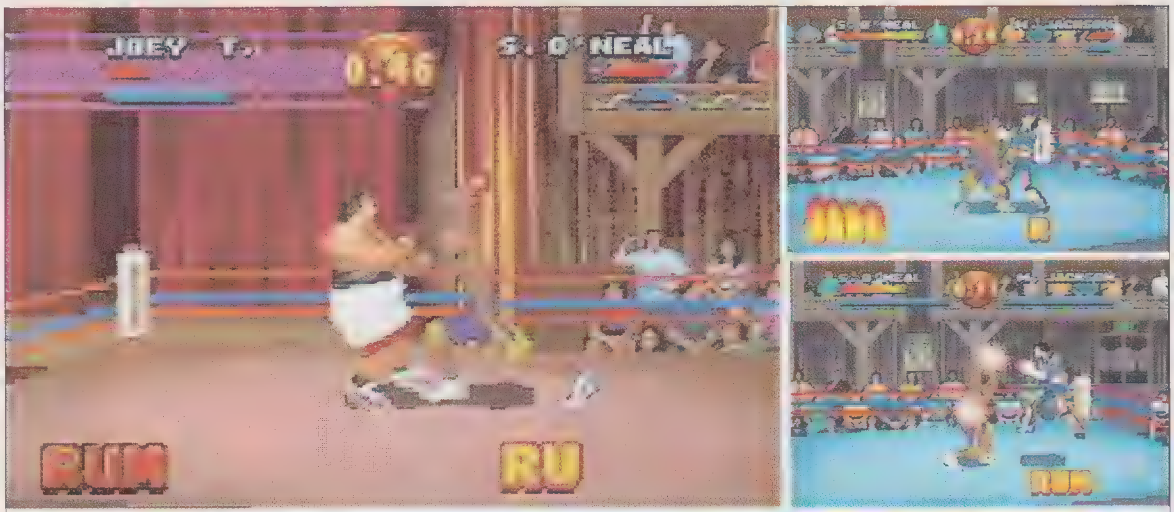
TOPI



PELIKONE **GAME BOY ADVANCE**
LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **MIDWAY** VALMISTAJA **CRAWFISH**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Nyrkkeilykehä on kolmiulotteinen, mutta peli kaipaa silti lisää syvyyttä.	6
ÄÄNET	Ikävät ääniefektit.	4
KONTROLLI	Hyvä, mutta rajoitettu.	6
HAASTE	Missä on Tyson?	5
YHTEENSÄ	Hauska, mutta hieman pinnallinen nyrkkeilypeli.	6

HALUATKO SELKÄÄSI?
Survival Modessa on kyse siitä, että pelaajan pitää voittaa mahdollisimman monta kamppailua samalla energiamittarilla. Jos on kadottanut edellisessä matsissa puolet voimistaan, on pelaajalla käytössään vain jäljellejäänyt puolikas uuden kamppailun alkaessa. Viisas nyrkkeilijä ei siksi laiminlyö fyysistä treenausta, sillä kovan treenauksen avulla hahmoista tulee huomattavasti voimakkaampia.



Mitä parempi kestävyys, sitä kovemmat lyönnit. Siinä pähkinänkuoressa kaikki mitä pelaajan tarvitsee tietää.





COLIN MCRAE RALLY

KRIITIKOIDEN KEHUMAN *COLIN MCRAE RALLYN* ON AIKA KUTISTUA – AINAKIN PELIKONEEN PUOLESTA.

On vaikea tavoittaa mitään todellista rallin tuntua sellaisella peliformaatilla kuin mitä Game Boy on. *Colin McRae Rallyssa* on ongelmaa yritetty ratkaista suurentamalla autoa reilulla kädellä. Tällä keinolla onkin omat hyvät puolensa. Pelaaja voi lähes tunnistaa minkä merkkinen mikäkin ralliauto on, tai vähintään sen, minkä värinen se on. Myös ympäristön tarkkuusastetta voi tarpeen vaatiessa lisätä. Vaikeutena on kuitenkin se, ettei autoja voi näyttää ruudulla kuin yhden kerrallaan. Tämä aiheuttaa ongelmia. Pelaamisesta tulee erittäin hauskaa, kun istuu Game Boy sylissään viisi minuuttia ja ajaa rataa lävitse kohtaamatta kertaakaan ainuttakaan kilpailevaa kuljettajaa!

Hauskana yksityiskohtana on pelin Game Boy -versioon lisätty samplattu puhe. Äänen laatu ei tosin hivele korvia, mutta puheesta saa kuitenkin selvää. Tämän ehdottoman kultakimpaleen lisäksi ei pelissä sitten olekaan juuri muita yllättäviä uutuuksia, mikä äänipuolella nostaisi *Colin McRae Rallyn* muun massan yläpuolelle. Musiikkia ei ole lainkaan ja ajoäänet ovat niin hyviä kuin ne Game Boylla voivat olla – eli melkoisen huonoja.

Jos on todellinen Colin McRae Rallyn fani, voi tämän Game Boy –version kokeilemisessa olla järkeä; ei siksi, että se olisi realistinen rallisimulaatio, vaan koska se pyrkii imitoimaan alkuperäisen pelin rallitunnelmaa. Henkilökohtaisesti satsaisin kuitenkin ennemmin peliin, jossa olisi huonopi grafiikka mutta joka tarjoaisi tietokoneen ohjaamia vastustajia.

LOVIISA

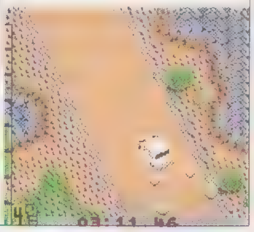
PELIKONE **GAME BOY COLOR**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **CODEMASTERS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Niin hieno grafiikka, ettei kehno prosessori pysty näyttämään kuin yhden auton kerrallaan.	8
ÄÄNET	Samplattu puhe on ihan hyvää. Musiikkia jää silti kaipaamaan.	6
KONTROLLI	Tyypillinen.	6
HAASTE	Kilpailu itseään vastaan ei ole maailman hauskin ajanviete.	5
YHTEENSÄ	Sinänsä hyvä, mutta hieman tylsä rallipeli.	6



Colin McRae Rally toimii kohtuullisesti jopa vanhalla Game Boy Colorilla.





X-MEN: WOLVERINE´S RAGE

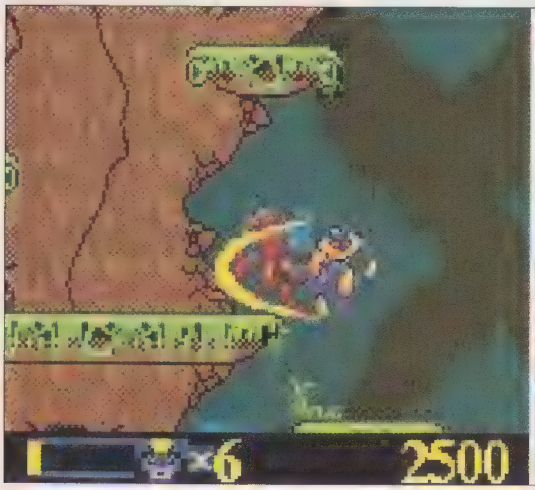
MARVELIN WOLVERINE-HAHMO EI ESIINNY ENSI KERTAA KONSOLIPELISSÄ. MITEN TERÄVINÄ KYNNET OVATKAAN TÄLLÄ KERTAA?

Ihan aluksi lienee paikallaan pienimuotoinen hahmoesittely niille, ketkä eivät ole ennestään tuttuja Marvelin maailman kanssa. Wolverine on eläimellinen, mutta samalla varsin sympaattinen mutantti, jonka kummassakin kädessä on kolme äärimmäisen tappavaa terää. Lady Deathstrike on puolestaan varsin ikäväluontoinen nainen. Tällä kertaa hänen pahat aikeensa osuvat Wolverineen. Näin olemmekin saaneet samalla pelin juonen hahmotelluksi. Sen jälkeen onkin jäljellä vain liikkuminen, hyppely tasolta toiselle, vastustajien leikkely... ja siinä kaikki tulikin mainittua. Wolverinen parantavat kyvyt ovat myös mukana pelissä. Ikävä kyllä ominaisuus toimii vain hahmon pysyessä aloillaan, jolloin kuolema uhkaa ajan kuluessa loppuun. Peliä ajatellen kuluu aika taas sitä vastaan, sillä radat ovat liian yksinkertaisia jotta niiden selvittäminen kestäisi kovin pitkän aikaa. Tämä on harmillista, koska peli on muutoin hienon näköinen ja hyvin animoitu. Kontrolli on mukava ja musiikki hyvää. Peli ei kuitenkaan kestä kauan, eikä siitä saa paljoa irti jos ei ole kuullut hahmosta mitään etukäteen. Jos pitää X-menistä, on peli kokeilemisen arvoinen.

MARTTI

PELIKONE **GAME BOY COLOR**
LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **ACTIVISION**
VALMISTAJA **DIGITAL ECLIPSE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Hyvin animoidut hahmot hieman tylsässä ympäristössä.	7
ÄÄNET	Hyvät efektit ja musiikki.	7
KONTROLLI	Kyllä, se toimii.	6
HAASTE	Yksinkertaisia ratoja joihin kyllästyy helposti.	4
YHTEENSÄ	Ei aivan huti, etenkin jos sattuu pitämään Wolverinesta.	6







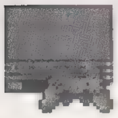
Wolverine hakkaa Edward Saksikäden mennen tullen.

ATV OFFROAD FURY

ATV OFFROAD RACING SAATTAA VEDOTA MONIIN VAUHDISTA PITÄVIIN HUIMAPÄIHIN, MUTTA MINÄ EN KUULU HEIHIN.

ATV Offroad Racingin pääosaa näyttelevät nelipyöräiset, viritellyt mönkijät, joilla kaahataan joko avoimessa maastossa tai stadioneille rakennetuilla crossiradoilla. Pelaaja voi ratavalinnan kautta valita, ajaako kovaa vai keskittyykö temppuilemaan ajokillaan saadakseen mahdollisimman paljon tyylipisteitä. Kaikkiaan neljä palaajaa voi pelata yhtä aikaa jaetulla näytöllä. Peli on kaiken kaikkiaan melko hauska ja viihdyttävä, mutta siinä on muutamia todella ikäviä särmiä.

Seuraava juttu ei ole tuulesta temmattu, sillä se tapahtui minulle. Olin epäonnistunut täydellisesti neljännen perättäisen kerran kokeilemallani radalla, mutta viidennellä kerralla aloin jo olla sinut sen kanssa. Seitsemännellä kerralla kaikki meni jo suhteellisen mukavasti. Viimeisellä kierroksella löin vanhan rataennätyksen ja kiilasin pahimman vastustajani ulos radalta. Aloin jo tuntea voitonhuumaa, mutta tämä osoittautui pahimman laatuiseksi hätiköinniksi. Radan viimeinen mutka oli otettava rauhallisesti jotta pysyisin taatusti radalla, mutta koska muut olivat rutkasti minusta jäljessä, uskoin tämän olevan täysin turvallista. Kuinka ollakaan, kyseisen mutkan jälkeen huomasin joutuneeni kaikkien neljän kanssakilpailijani ohittamaksi. Saavuin jälleen kerran viimeisenä maaliviivalle. Tämä siitäkin huolimatta, että nopeuteni ei kertaakaan laskenut ns. mateluasteelle. Missä on vika? Tämä peli aiheuttaa pahimmillaan aggressioita. **TOPI**



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **RAINBOW**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**

GRAFIIKKA	Kentät olisivat voineet olla hienompiakin.	6
ÄÄNET	Kuka tolvana valitsi musiikin?	3
KONTROLLI	Kelpaa.	7
HAASTE	Monia pelitapoja ja haasteessakin löytyy.	7
YHTEENSÄ	Hyvin tehty peli, mutta vastustajat fuskaavat!	6









ATV Offroad Fury pitää sisällään melkein kaikkea, mitä racing-peliltä voi toivoa. Koska kontrolli on niin hyvä, voi fuskaavat vastustajatkin sulattaa. Ainakin melkein.

VIP

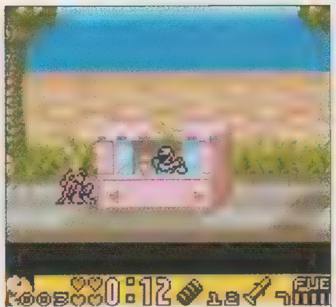
NYT VOIT KANTAA PAMELA ANDERSONIA MUKANASI KAIKKIALLE. NO, AINAKIN HÄNEN PIKSELIKAKSOISOLENTOAAN...

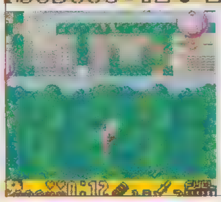
Povipommi Pamela Anderson on muiden kiireittensä lomassa ehtinyt tähdittää TV-sarja VIPiä, ja nyt myös Planet Interactive on laatinut Game Boy Color-pelin kyseisestä sarjasta. En voinut välttyä negatiivisilta ennakkoluuloilta aloittaessani pelin testaamisen, mutta Pamelapa yllättikin minut positiivisella tavalla. Pelitapa vaihtuu kenttien myötä: autoilla käyty takaa-ajo saattaa muuttua seuraavassa kentässä tasoloikaksi tai räiskintävaikutteiseksi helikopterilennoksi. Pelitapojen vaihtelu vaikuttaa tietenkin myös kontrolliin, mutta se pysyy kautta linjan hyväksyttävän rajoissa. Pelin äänet eivät ole aivan yhtä tasokkaat, mutta nekin yltävät silti keskitasolle. *VIPin* suurimmaksi ongelmaksi osoittautuu sen vaihtelevuus, joka tekee pelistä levottoman ja jopa hieman väsyttävän kokemuksen. *VIP* on kuitenkin paljon parempi kuin mitä siitä uskoisi. TV-sarjan fanien on aika lähteä pelikaupoille. **LOVIISA**



PELIKONE **GAME BOY COLOR**
LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **UBI SOFT**
VALMISTAJA **PLANET INTERACTIVE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Vihtelee, mutta silti hyvää.	7
ÄÄNET	Villejä ääniefektejä ja standardimusaa.	5
KONTROLLI	Vaihteleva mutta ihan OK.	7
HAASTE	Ei niin suuri kuin voisi toivoa.	5
YHTEENSÄ	Positiivinen yllätys.	6





Pikseli-Pamela ystäviensä seurassa

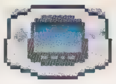
EARTHWORM JIM

KUVITELKAA IHMETYKSENI, KUN TAJUSIN PELIN OLEVAN PERÄISIN VUODELTA 1994.

Earthworm Jim on piirretty kastemato, joka oli suosittu 90-luvun puolivälin tienoilla, toisin sanoen silloin kun peli ilmestyi ensimmäisen kerran. Silloin formaatteina olivat Mega Drive, Super NES ja PC, tällä kertaa Game Boy Advance.

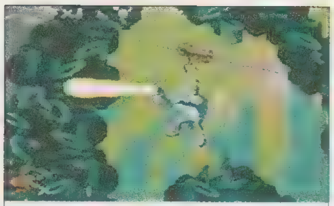
Kyseessä on hupaisa ja klassiseen tapaan rakennettu tasopeli. Pelissä hypitään eteenpäin erilaisilla radoilla, kerätään pieniä palloja ja taistellaan joidenkin suurten vastustajien kanssa. Tämä on peli, joka toimii tyypillisesti hyvin kannettavassa formaatissa, kuten nyt Game Boy Advancella. Jotkin yksityiskohdat ovatkin erittäin hauskoja. Yksi niistä on kastemato Jimin animointi. Toinen on mahdollisuus heittää lehmiä katapultilla – yksityiskohta joka on jäljellä TV-sarjasta.

Huonompiakin pelejä on tullut pelattua. En kuitenkaan voi karkottaa pientä hämäännystä, sillä tämä peli tuntuu täysin samalta kuin se, minkä asensin PC:lle viisi vuotta sitten. **TOPI**

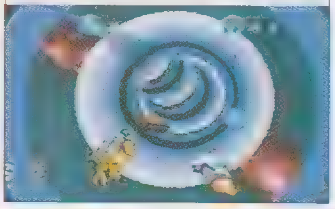


PELIKONE **GAME BOY ADVANCE**
LUONNE **TASOHYPPELY**
JULKAISIJA **INTERPLAY** VALMISTAJA **SHINY**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Hienoja animaatioita ja vihollisia.	6
ÄÄNET	Osittain hyvää musiikkia ja kelvolliset ääniefektit.	5
KONTROLLI	Toimivuus kohdittain hieman kehnoa.	5
HAASTE	Vaikeustaso on riittävä, joten pelissä piisaa tekemistä.	6
YHTEENSÄ	Mukava lisä tasohyppelypeleihin.	5



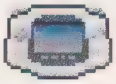
Kätevällä kastemadolla *Earthworm Jimillä* on nyt myös oma peli Game Boy Advancelle.



IRIDION 3D

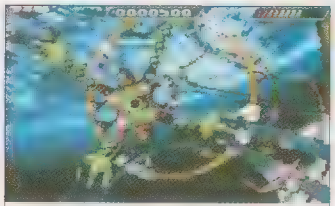
KUULUTKO NIIHIN, JOTKA PITIVÄT GAME BOY COLORIN *IRIDIONISTA*? SIINÄ TAPAUKSESSA KANNATTAA KOKEILLA KYSEISEN PELIN KOLMIULOTTEISTA SEURAAJAA.

Eräs räiskintäpelien parhaista puolieta on se, että ne ovat vaikeita. Ystäväni tosin väitti kerran, ettei niissä ole kyse kuin ammusten väistelystä, mutta jostain syystä tuo vinkki ei ole koskaan ollut niin käyttökelpoinen kuin miltä ensikuulemalta vaikutti. Kenties siitä syystä pidän edelleen lapsellisen paljon räiskintäpeleistä jaotan hyvin tehdyt ammuskelupelit kuten *Iridion 3D:n* kiitollisena vastaan. Päästessäni lentämään *Afterburner*-tyyppisessä maastossa, keräämään power-upeja alukseeni ja kuolemaan lukemattomia kertoja taitavien vihollisten konnankoukkujen vuoksi, en voi tuntea kuin puhdasta iloa. Ainoaksi puutteeksi jää ratojen yksitoikkoisuus.
KALLE



PELIKONE **GAME BOY ADVANCE**
LUONNE **RÄISKINTÄ**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **SHIN'EN**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Todella hienoa, mutta radat voisivat olla vaihtelevampia.	8
ÄÄNET	Avaruusmusiikia.	7
KONTROLLI	Mukavan looginen.	7
HAASTE	Räiskintäpelit ovat aina varsin hankalia. *Iridion 3D* ei ole poikkeus.	8
YHTEENSÄ	Hieno räiskintäpeli, joka ikävä kyllä kärsii ratojen samankaltaisuudesta.	7



Huippuluokan grafiikkaa.



UEFA CHALLENGE

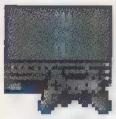
MARKKINOILLA ON MONEN MONITUISTA JALKAPALLOPELIÄ. VOI AINOASTAAN IHMETELLÄ, MITEN TÄMÄ TULOKAS PÄRJÄÄ KILPAILUSSA.

UEFA Challenge on peli, joka ajautuu jonnekin futispelien 4. divisioonan paikkeille. Antakaa kun selitän miksi. Ensiksikin ulkoasu on kehno: musiikki on huonoa ja tylsää, eivätkä ikävät valikot auta asiaa. Varsinaisen pelaamisen aloitettuaan huomaa, että kamerakulmat ovat huonosti sijoitettuja. Ne ovat liian kaukana kentästä, vaikka zoomaisikin niin lähelle kuin mahdollista. Yhdessä epäonnistuneen grafiikan kanssa kaikki puutteet aiheuttavat sen, ettei pelaaja tunne missään vaiheessa olevansa osa ruudulla käytävää matsia.

Toki *UEFA Challengessa* on hyviäkin puolia. Esim. kätevän syöttelypelin saa helposti aikaiseksi. Puolesta välistä kenttää voi myös potkaista todellisia kanuunoita, mikä on sinänsä hauskaa.

Ikävä kyllä peli on kokonaisuutena varsin masentava pakkaus kehnoine grafiikoineen ja huonoine käyttöliittymineen. Ei ole mitään syytä yrittää nauttia tästä pelistä PlayStation2:lla.

TOPI



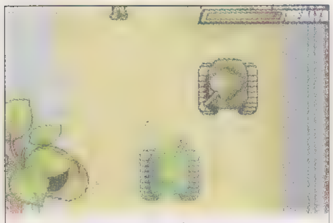
PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **INFOGRAMES**
VALMISTAJA **INFOGRAMES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Ikävää, vähäisesti yksityiskohtia.	4
ÄÄNET	Maailman tylsin kommentaattori.	3
KONTROLLI	Totta puhuen ainakin riittävä.	5
HAASTE	Haluaisitko sinä pelata tätä?	4
YHTEENSÄ	Ei juuri mitään kehumisen arvoista.	4





ARMY MEN ADVANCE



Kenties ainoa asia, joka nostattaa hienoisen innostuksen peliä kohtaan, on mahdollisuus ajaa erilaisilla tankeilla.



3DO JULKAISEE JÄLLEEN UUDEN OSAN SURKEAAN *ARMY MEN* -SARJAANSA.

Army Men Advance on hyvin yksinkertainen peli – vai pitäisikö sanoa primitiivinen? Ei ainoastaan grafiikkansa puolesta, vaan myös pelin asettelu ja tarina ovat amatöörimäisiä. Ensimmäinen pelin aiheuttama mielikuva on tyhjä tunne, mikä iskee jonkin ison konsertin jälkeen. Hiljaisuus. Pelissä ei ole mitään taustamusiikkia, ei minkäänlaista äänen Messiasta joka pelastaisi pelin sen nykyisestä alennuksen tilasta. Kun pelaaja on sitten hiljalleen toipunut alkushokista ovat yllätykset vähissä. Pelin kokonaisuus seuraa samoja jalanjälkiä kuin sen musiikilliset avut. Grafiikka on sinänsä hyvää, mutta tarina ja hahmogalleria ovat kehnoa tasoa.

Army Men Advancesta löytyy vain yksi asia, mistä ei tarvitse olla huolissaan, nimittäin se, että peli päättyisi liian pian. Pelatessaan joutuu useammin kuin kerran muiden sotilaiden lahtaamaksi, joiden ainoana tehtävänä on seistä pelaajan sankarillisen, isänmaallisen ja humanistisen tehtävän suorittamisen tiellä. Hyi olkoon!

MARTTI

PELIKONE **GAME BOY ADVANCE**
LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **3DO** VALMISTAJA **DC STUDIOS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Naurettavan köyhää.	3
ÄÄNET	Poissaolollaan loistava taustamusiikki yhdistettynä huonoihin ampumisefekteihin.	2
KONTROLLI	Tehtävien hoitaminen onnistuu jotenkuten, kunhan ensin selvittää miten kontrollit toimivat.	3
HAASTE	Liian hankala. Liian tylsä. Liian lyhyt.	2
YHTEENSÄ	Nyt saa riittää!	2

COMMANDER KEEN

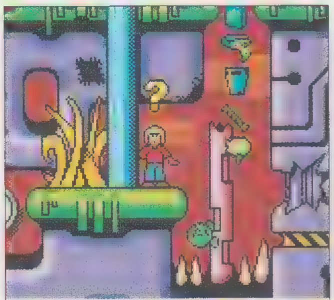
NE, JOTKA OVAT PELANNEET VANHAA *COMMANDER KEENIÄ* PC:LLÄ HALUAVAT KENTIES OSTAA TÄMÄN PELIN NOSTALGIAMIELESSÄ. ÄLKÄÄ OSTAKO.

Tasoloikkapelejä löytyy Game Boy Colorille paljon ja nyt myös *Commander Keen* on löytänyt tiensä pelikoneelle. Asiassa ei kuitenkaan ole juuri juhlinnan aineksia, sillä peli on kamalan tylsä. Grafiikka on värikästä, mutta se ei silti ole niin hyvää kuin voisi olla ja taustalla näkyy liiaksi täysin turhia yksityiskohtia. Musiikki on mitäänsanomatonta, mikä pätee myös ääniefekteihin. Kontrollit toimivat suhteellisen mukavasti, mutta mitä väliä sillä on jos peli on näin tylsä? Aloin itse haukotella jo viiden minuutin pelaamisen jälkeen, enkä ollut ainoa jolle kävi pelin kanssa samoin. Kolme ystävääni antoivat pelille saman tuomion kokeiltuaan sitä, siitäkin huolimatta että he pitivät pelin PC-versiosta. Olisiko niin, että aika on mennyt vanhan kunnon *Commander Keenin* ohitse? Tästä pelistä en joka tapauksessa suostuisi maksamaan ja kehotan kaikkia muita paitsi todellisia faneja tekemään samoin.

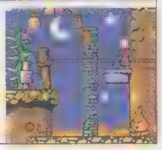
TOPI

PELIKONE **GAME BOY COLOR**
LUONNE **TASOLOIKKA** JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **DAVID A. PALMER PRODUCTIONS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Ei huonoa.	5
ÄÄNET	Tylsä musiikki ja piipittävät peliäänet.	4
KONTROLLI	Ei hyvä eikä huono.	5
HAASTE	Pelaaja ikävystyy nopeasti.	2
YHTEENSÄ	Pettymys vanhoille faneille. Pelkkää tylsistymistä muille.	3



Ei lainkaan hauskaa.

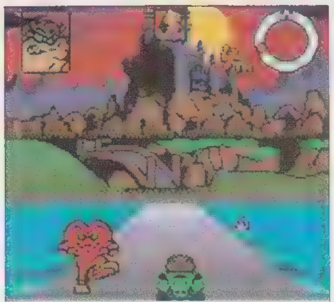


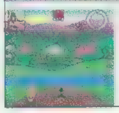
LOONEY TUNES RACING

LOONEY TUNES ELÄÄ JA TULEE ELÄMÄÄNKIN VIELÄ MONTA VUOTTA. SARJAN UUSIN LAHJA PELIMAAILMALLE ON RACING-PELI GAME BOY COLORILLE.

Voisiko tässä olla aineksia mihinkään? Racing-lajityypin pelit eivät ole kenties parhaiten sovitettavissa Game Boy Colorille, mutta Xantera yrittää parhaansa. Kontrollit ovat yksinkertaiset, mutta ajokin ohjaus tuntuu silti hieman huteralta. Radat eivät puolestaan kaartele siinä määrin mitä voisi toivoa, vaan kyse on ennemminkin vain ajamisesta suoraan eteenpäin ja kaartamisesta välillä hieman oikealle tai vasemmalle. Tästä johtuen pelin vaikeustaso laskee olennaisesti, eivätkä edes radat Extreme Cupissa tarjoa varsinaista haastetta. Kyseinen peli on tosin suunnattu hieman nuoremmille pelaajille, mikä pitää ottaa huomioon. Hieman erikoinen piirre on se, että yksi ja sama melodia soi taustalla eri radoilla. Melodia on toki reipas ja hyvä, mutta pidemmän päälle saman kappaleen kuuntelu alkaa risoa. Kaiken kaikkiaan *Looney Tunes Racing* on kuitenkin kelvollinen kilpa-ajopeli hieman nuoremmille pelaajille.

KALLE





Kun on nähnyt yhden radan, on nähnyt ne kaikki.

PELIKONE **GAME BOY COLOR**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **XANTERA**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Hienoa 3D:tä, mutta radat muistuttavat toisiaan.	7
ÄÄNET	Yksi ja sama melodia läpi suurimman osan peliä.	4
KONTROLLI	Helppo, mutta ei kovin kätevä.	5
HAASTE	Lyhyt peli joka sopinee parhaiten hieman nuoremmille pelaajille.	5
YHTEENSÄ	Jaa-a, yksinkertaisesti ihan mukiinmenevä racing-peli.	5

THE WORLD IS NOT ENOUGH

OTTAEN HUOMIOON KUINKA PALJON RAHAA ELECTRONIC ARTS JOUTUI MAKSAMAAN JAMES BOND -LISENSSISTÄ, OLISI ODOTTANUT ETTÄ HE OLISIVAT KÄYTTÄNEET ENEMMÄN RESURSSEJA MYÖS PELIEN TEKEMISEEN.

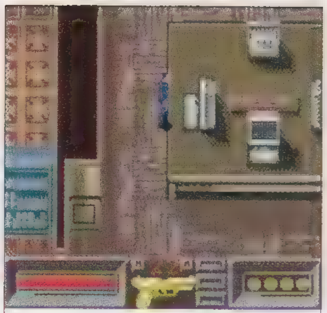
Aivan kuten samannimiset Nintendo 64- ja PlayStation-pelit, perustuu tämä Game Boy Colorille tehty peli James Bond -leffaan *The World Is Not Enough*. Aiempien versioiden kaltaisen tuntuman aikaansaaminen Game Boyn kaksiulotteiseen maailmaan ei ole kovin helppoa, joten valmistaja 2N on satsannut pelin arcade-tunnelmaan yläpuolelle sijoitetun kameran ja tehtäväpohjaisten ratojen avulla. Ympäristöjä on seitsemän erilaista ja ne perustuvat elokuvaan.

Peli muistuttaa samalle formaatille tehtyä *Metal Gear Solidia*, mutta kontrolleista puuttuvat kaikki kyseisen pelin hienoudet. Se on harmi, sillä ennen kuin on kerännyt itselleen 15 asetta ja erilaisia tarvikkeita ratojen varrelta, on vihollisten vastustaminen hankalaa. Ammus- ja lääkepakettien välimatkat ovat suuria, mikä johtaa usein hahmon kuolemiseen ja sen jälkeen pitää aloittaa alusta. Salaisena agenttina pelaaminen on toki hetken aikaa hauskaa ja jos pitää James Bond -konseptista, on peli kokeilemisen arvoinen. **LOVIISA**



PELIKONE **GAME BOY COLOR**
LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **2N**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Tummat värit tekevät kuvasta hieman rakeisen.	6
ÄÄNET	Ei mitään tarttuvaa.	5
KONTROLLI	Joitakin ongelmia löytyy.	6
HAASTE	Välillä vastaan tulee kinkkisiä tehtäviä.	7
YHTEENSÄ	Jännittävää, mutta myös vaikeaa.	6



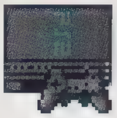
Transfer Pakin avulla voi hahmoaan parantaa Nintendo 64:n moninpeliosassa, jos on päässyt tarpeeksi pitkälle Game Boy -pelissä. Kysymys kuuluu keneltä löytyy halua ostaa molemmat pelit.

TOKYO EXTREME RACER

GENKI EI NÄYTÄ KYLLÄSTYVÄN HENGENVAARALLISIIN, PITKIN TOKION SUURIA MOOTTORITEITÄ KÄYTÄVIIN KISOIHIN. ME SEN SIJAAN ALAMME EPÄILLÄ GENKIN HALUA UUDISTAA PELIKONSEPTIAAN.

Genkin peli ei ole kehno, mutta pelin sisälle pääsemiseksi vaaditaan tiettyä intoa. Ilman sitä *Tokyo Extreme Racer* uhkaa jäädä hieman ulkopuoliseksi kokemukseksi. Graafisesti tämä peli on hieman Dreamcast-versiota parempi, joka puolestaan oli kaukana täydellisestä. Pelissä on edelleen kyse ajamisesta ympäri Tokioa. Tekoälyssä on myös tuntumaa pienoisista parannuksista, sillä vastustajat paahtavat armotta ohi ellei pelaaja osaa blokata ohituslinjoja kurveissa ja suorilla. Myös muut radalla ajavat autot voivat käyttäytyä varsin ennakoimattomasti, kun ajat niiden keskellä 270 kilometrin tuntivauhtia.

Elokuvafaneille kerrottakoon, että DVD:ltä löytyy kaksi bonusosaa: tuleva kilpa-ajoleffa *The Fast and the Furious* sekä *Tokyo Hardcore*. Jälkimmäinen ei nimestään huolimatta ole ns. kolmen X:n aikuisviihdettä, vaan jonkintyyppinen dokumentti Tokion moottoriteitä terrorisoivista sekopäistä, jotka levittävät kaaosta ajamalla laittomasti tuhatta ja sataa kello 3 aamuyöllä miljoonia maksavilla autoilla. Juuri näiden vauhtiin seonneiden friikkien elämäntapaa Genki pyrkii imitoimaan *Tokyo Extreme Racer* -pelissä. **MARTTI**



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **CRAVE** VALMISTAJA **GENKI**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1–2**

GRAFIIKKA	Hieman parempaa kuin Dreamcast-versiossa.	8
ÄÄNET	Edelleenkin samaa teknoa.	5
KONTROLLI	Kontrolli on yhtä hyvä kuin aiemmin, koska sitä ei ole parannettu tähän versioon.	7
HAASTE	Tehdyt muutokset lisäävät peli-iloa jonkin verran.	7
YHTEENSÄ	Hieman uutuuksia, joita olisi toivonut näkevänsä enemmän.	7



Tokion moottoritiet voivat olla mukavia nopeaa ajamista ajatellen. Niin kolkkoja kuin ne pelissä ovatkin, eivät ne ole sitä todellisuudessa. Kuten New York, ei Tokiokaan koskaan nuku.



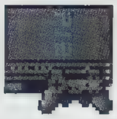
LE MANS 24 HOURS

LE MANS 24 HOURS **SAAPUI LOPULTA PLAYSTATION2:LLE. KUINKA HYVIN PELI KOTIUTUU TÄLLE PELIKONEELLE?**

Aluksi on sanottava, että tämä peli eroaa varsin paljon Dreamcast-versiosta. Grafiikka on pääosin samankaltaista ja pelin tarjoamat vaihtoehdot samoja, mutta paljon on muuttunut – PlayStation2-version eduksi. Yksi silmiinpistävimmistä muutoksista on autojen ulkonäkö, joka on muuttunut värikkäämmäksi. Le Mansia Dreamcastilla pelatessaan sai tottua siihen, että kaikki autot olivat väriltään harmaan eri sävyjä. Tähän on nyt tullut muutos ja autot näyttävät siltä, kuin ne olisi ajettu radalle suoraan paintball-sodan keskeltä.

Erikoisimpia piirteitä pelissä on kilpailun pitkä kesto, joka on tasan yksi vuorokausi, kuten pelin nimikin antaa ymmärtää. Sen lisäksi pelin erottaa muista siitä välittyvä kilpa-ajon tuntu. Tuntuu hienolta ajaa autoa 200 km/h alas jyrkkää mäkeä. Ilmanvastuksen ja tuulen voi lähes tuntea! Peli on mainio, mutta ei tarjoa mitään erityisen uutta niille joilta jo löytyy Dreamcast-versio.

VEIKKO



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **RACING** JULKAISIJA **INFOGRAMES**
VALMISTAJA **INFOGRAMES MELBOURNE PORTAL**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Autot ovat kauniita ja radoissa on kaivattua syvyyttä.	7
ÄÄNET	Kunnioitusta herättäviä moottoriääniä ja hyvää musiikkia.	8
KONTROLLI	Aiheuttaa peli-innon lisääntymistä.	8
HAASTE	Nimikkokilpailun lisäksi löytyy myös muita kisoja.	7
YHTEENSÄ	Hyvä racing-peli joka tarjoaa todellista peli-iloa.	7



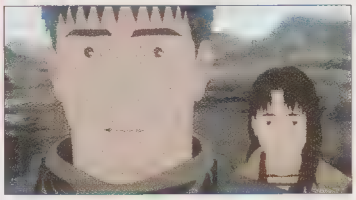
Autot ovat saaneet paljon lisää väriä uudessa versiossa – sekä hyvässä että pahassa. Tämä auto on yksi paremmalla maulla väritetyistä.

ANIME EXPRESS

ANIMEA, MANGAA JA JAPANILAISEN KULTTUURIN ERI ILMIÖITÄ

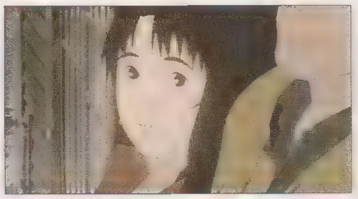
Olen jo pitkään haaveillut uudesta, täyspitkästä filmistä, joka olisi yhtä hyvä kuin *Princess Monokoke* tai *Ghost in the Shell.* Mamuro Oshiin *Jin-Roh* saattaa olla vastaus rukouksiini.

TEKSTI: MARTTI











JIN-ROH

Lopetettuaan työnsä *Ghost in the Shellin* parissa vuonna 1995 Mamuro Oshii alkoi laatia *Jin-Rohin* käsikirjoitusta. 49-vuotias ohjaaja päätti kytkeä futuristiseen aiheeseen vanhan kiinnostuksensa – sudet. Oshii aloitti työt yhdessä osakalaisen Hiroyuki Okiuran kanssa, joka oli aikaisemmin työskennellyt mm. *Armoured Tropper Votomsin, Akiran* ja *Memoriesin* parissa. Sekä Oshii että Okiura ovat tunnettuja science fiction-filmeistään, ja Okiura kertookin tuoneensa *Jin-Rohiin* paljon *Akirassa* hyödyntämiään aineksia. Työnsä visualisoimisen he uskoivat 46-vuotiaan neron, Hiromasa Oguran, huoleksi. Mr. Oguran ansioluettelosta löytyvät mm. *FLCL,* väkivaltainen *Ninja Scroll, Giant Robo* ja Mamuro Oshiin mestariteos *Wings of Honneamise.* Kolmen mestarin yhteistyöstä muotoutui lopulta *Jin-Roh*, josta tuli menestys heti kun se julkaistiin Japanissa.

ENSI-ILTA KAKSI VUOTTA SITTEN

Jin-Rohin tuottanut Production IG julkaisi filmin Japanissa jo vuonna 1999. Tämän jälkeen filmi esiintyi useiden yhtiöiden portfolioissa, kunnes lopulta päätyi Bandai Visualsin ja Viz Communicationsin käsiin. USA:n ensi-iltansa *Jin-Roh* sai toukokuun puolessavälissä. Video- ja DVD-painosten julkaisupäivämääriä ei ole ilmoitettu, mutta Viz laskelmoi pitävänsä *Jin-Rohin* elokuvateattereissa vuoden loppuun asti.

Jin-Rohin juoni käsittelee vaihtoehtoista ajankuvaa, jonka historia poikkeaa omastamme huomattavasti: USA ei koskaan voittanut Japania, sillä sen teki Natsi-Saksa. Miehittäjät ovat kuitenkin lähteneet ja Japania runtelee sisällissota. Valtiovalta on jatkuvien terroritekojen kohteena, joita junailee salaperäinen lahko. Terroristeja vastustaa poliisin erikoisjoukko, jonka riveissä myös filmin päähenkilö Kazuki Fuse palvelee. Kaupungin viemäreissä käydyn takaa-ajon aikana Fuse epäröi ampua nuorta, itsemurhaiskua yrittävää naista. Tyttö räjäyttää kantamansa pommin, mutta Fuse pelastuu kuin ihmeen kaupalla.

*Jin-Roh*in alaotsikko, *The Wolf Brigade,* tarkoittaa valtionpoliisin salaista yksikköä, jolla on suuri merkitys Fusen tulevaisuuden kannalta. *Jin-Roh* merkitsee karkeasti käännettynä susi-ihmistä. Tätä ei pidä sekoittaa Okamiotokoon, joka tarkoittaa ihmissutta. Ihmisen ja suden, metsästäjän ja villieläimen myytit taipuvat Mamuro Oshiin käsittelyssä omalaatuiseksi ja ainutlaatuiseksi kokemukseksi, millaista emme ole ennen nähneet.





Jin-Roh sijoittuu poikkeavaan maailmaan, jonka historia poikkeaa omastamme huomattavasti.



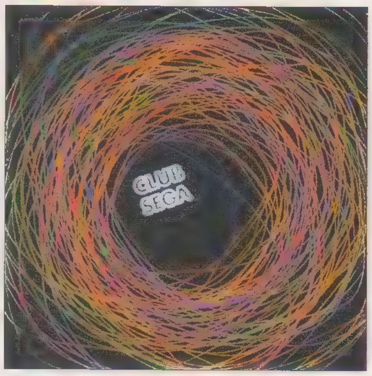


BITTIPOPPIA

KUUNTELEMME PELIMUSIIKKIA

Suomesta on vaikea löytää pelimusiikkia sisältäviä levyjä. Onnistuimme kuitenkin löytämään kaksi mielenkiintoista kokoelmaa, joista ainakin toinen on kaiken etsimiseen käytetyn ajan ja vaivan väärti.

CLUB SEGA



Marvelous Entertainment

Sega on antanut prässätä kymmenen tunnetuimman pelinsä musiikkia CD-levylle. Mukana ovat *Sega Rally, Virtua Fighter, Daytona USA, House of the Dead, After Burner, Top Skater, Last Bronx, Virtual On* sekä pari konsolipeliä, mutta harmistus iskee jo ensi tahdeilla: tylsät teknoversiot eivät jaksa kiinnostaa ketään kovinkaan pitkään. Pääsyy tähän on se, ettei alkuperäistä kappaletta aina edes tunnista teknobiitin alta.

Daytona USA:n Blue Skiesillä ja Pennywisen ankaralla *Top Skater* -soundtrackilla oli ainakin originaaliversioina hetkensä, mutta näillä Nao Nakamuran ja Tall Paulin versioilla ei ole käytännössä mitään yhteistä alkuperäisten soundtrackien kanssa. Ellen olisi nähnyt kappaleiden nimiä, en tietäisi niillä olevan mitään tekemistä suosikkipelieni kanssa.

Ainoastaan *Sonic 3 (Tobynation remix)* onnistuu huvittamaan hetken, koska biisi on rakennettu pelistä napatuille ääniefekteille. Tästä valopilkusta huolimatta *Club Sega* ei todellakaan ole hankkimisen arvoinen.

NAMCO CLASSIC COLLECTION



Pony Canyon

Tämä suhteellisen tuore levy tarjoaa kuuden klassisen Namco-arcadepelin soundtrackien remixejä. Levy poikkeaa lukemattomista remix-levyistä siinä, että klassiset kappaleet on uudelleenmuokattu hyvällä maulla ja vanhaa teemaa kunnioittaen.

Mappy (Latin Makes You Happy) on vallan mainio johdatus ja Pac-Man -remix omaa levyn parhaan intron. *New Rally-X(Checkered Flag Mix)* on todella kaunis ja paranee entisestään klassisen teeman alkaessa muutaman minuutin jälkeen. Myös Mappyn toinen miksaus on periaatteessa alkuperäinen kappale uusilla rumpusoundeilla terästettynä. *Xevious (Maximum power of triple Z80)* rakentuu pelistä poimituille ääniefekteille ja *Galata (Tiny Voice Production Remix)* päättää levyn rauhallisesti ja kauniisti.

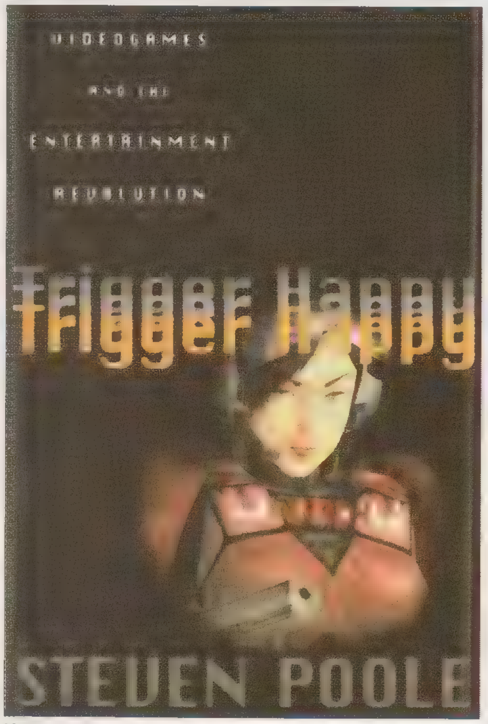
Namco Classic Collection on ehdoton lisäys kaikkien vakavasti harrastukseensa suhtautuvien arcadepelaajien tai retrofanien levykokoelmaan. Juuri näin pelimusiikkia pitäisi remiksata.

MEDIA

KIRJOJA, TV-OHJELMIA, AIKAKAUSLEHTIÄ

Esittelyssä kolme uutta pelejä ja peliteollisuutta käsittelevää kirjaa.

TRIGGER HAPPY

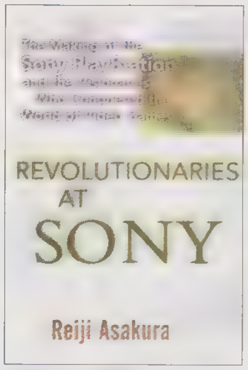


ISBN: 1-55970-539-6

Steven Poole

29-vuotias journalisti Steven Poole on monien muiden tavoin käynyt Tokiossa ja Los Angelesissa, haastatellut Coren perustanutta Jeremy Smithiä ja Pong-tuottaja Nolan Bushnellia. Poole on myös käynyt läpi pelit, jotka loivat arcadeteollisuuden pohjan 70-luvulla. Muutaman melko tylsän ja mitäänsanomattoman luvun jälkeen Poolen ote terästyy huomattavasti: hän löytää peleistä mielenkiintoisia yhtymäkohtia elokuviin, taiteeseen ja historiaan. Hän yrittää myös pontevasti selvittää sen, mikä tekee hyvistä peleistä niin hyviä, ja juuri tämä omalaatuinen ote saa *Trigger Happyn* poikkeamaan edukseen tavanomaisemmista kirjoista kuten *Game Overista* ja *The First Quarterista.* Steven Poolen kirja ei ehkä ole mainittuja teoksia parempi, mutta se on joka tapauksessa kiinnostava ja suositeltava vaihtoehto.

SONYN VALLANKUMOUKSELLISET



ISBN: 0-07-135587-1

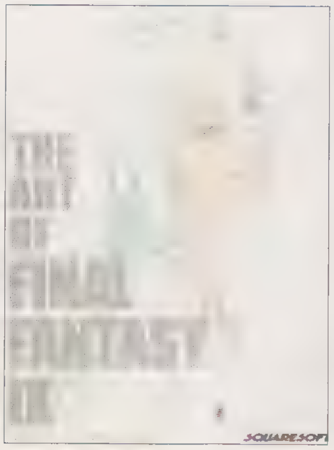
Jostain kummallisesta syystä monet japanilaiset pelijournalistit eivät koskaan esitä ainuttakaan poikkipuolista sanaa haastatellessaan pelimaailman silmäätekeviä henkilöitä. Tämä saattaa selittää sen, miksi pelijournalisti Reiji Asakuran *Revolutionaires at Sony* on yhtä PlayStation -väen ylistystä. Asakura ei kritisoi eikä kyseenalaista, vaan esittää PlayStationin isän Ken Kutaragin elävänä legendana. Monet kirjan kappaleista ovat aihepiiriltään kiinnostavia, mutta Asakuran lähes ruskeakielinen asenne alkaa ennen pitkää tympäistä. Reiji Asakura on missannut loistavan tulevaisuuden Sony PR-vastaavana ryhtyessään itsenäiseksi pelijournalistiksi.

THE ART OF FINAL FANTASY IX

Brady Games

The *Art of Final Fantasy IX* on 160-sivuinen opus, joka tarjoaa hahmotelmia pelin päähenkilöistä, kaupungeista ja esineistä, stillkuvia tietokoneanimoiduista välijaksoista, Yoshitaka Amanon aluperäispiirroksia ja paljon muuta. Kirja on korvaamaton aarre Final Fantasy –tyylistä pitäville taiteenystäville ja kaikille niille, jotka eivät voi saada tarpeekseen *Final Fantasy IX:stä.* Suosittelemme!

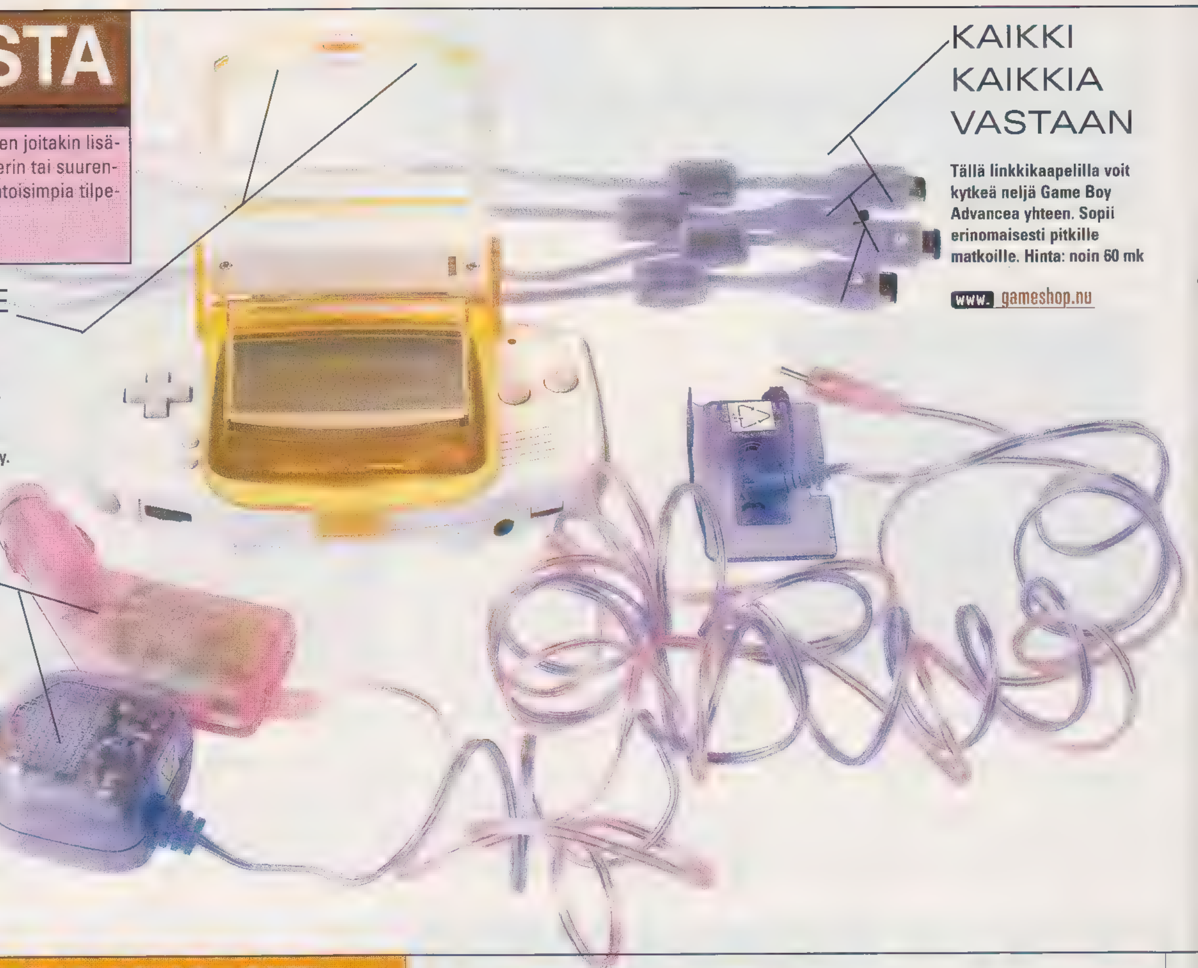
ISBN: 0-7440-0050-5



SEKALAISTA

HAUSKOJA JA HYÖDYLLISIÄ ESINEITÄ

Jos omistat Game Boyn, saatat haluta siihen joitakin lisävarusteita kuten linkkikaapelin, autoadapterin tai suurennuslasin. Testasimme muutamia mielenkiintoisimpia tilpehöörejä.



VALOA KANSALLE

Me kaikki tiedämme, miten ikävää on yrittää pelata Game Boylla pimeässä. Harmeilta välttyy jos sattuu omistamaan Light Boy Advancen, joka toimii sekä suurennuslasina että lisävalona. Toivon mukaan Konami ottaa laitteen tuotantoon jo tänä vuonna, mutta mitään ei ole vielä päätetty.

AUTO-ADAPTERI

Mitä teet jos pelaat Game Boy Advancea autossa ja patterit sanovat sopimuksensa irti? Helppo homma. Irroita auton savukkeensytytin, lykkää adapterin toinen pää sinne ja kiinnitä johto GBA:han. Adapteri muuntaa virran GBA:lle sopivaksi ja pelisi voi jatkua. Hinta: noin 60 mk

www. gameshop.nu

KAIKKI KAIKKIA VASTAAN

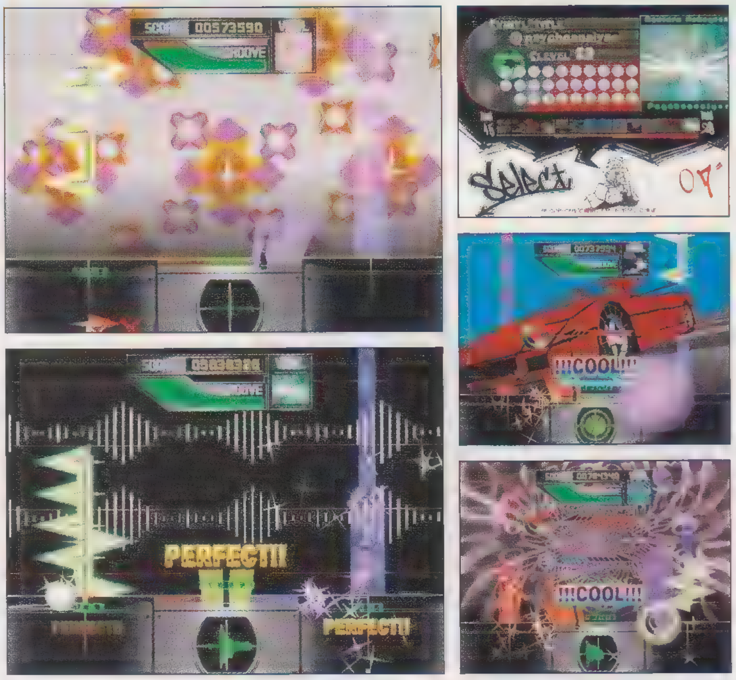
Tällä linkkikaapelilla voit kytkeä neljä Game Boy Advancea yhteen. Sopii erinomaisesti pitkille matkoille. Hinta: noin 60 mk

www. gameshop.nu

KOLIKKOPELIT

AJANKOHTAISIA JA TULEVIA KOLIKKOPELEJÄ

Pelihalleissa on jokaiselle jotakin. Tässä kuussa arvostelemme musiikkipelin, kaksi räiskintäpeliä ja kovaksikeitetyn mätkintäpelin.



IKARUGA

TREASURE RÄISKINTÄ

Aikaisemmin *Ikaruga* kulki mitäänsanomattoman RS2-työnimen alla. Ikaruga ei sekään sano meille juuri mitään, mutta se kuulostaa joka tapauksessa paremmalta kuin kahdesta konsonantista ja numerosta koostuva nimi.

Treasure on mestari kehittämään räiskintäpelejä niihin seonneelle underground-yleisölle. Peli perustuu Segan Naomi-teknologiaan ja sen grafiikka on niin hienoa kuin vain *Treasure* osaa luoda. Ikarugan ja mestarillisen *Radiant Silvergunin* yhtäläisyyksiä on vaikea olla pohtimatta. Jos tämä peli on yhtä laadukas kuin edellä mainittu *Radiant Silvergun*, luvassa on juhlapäivä kaikille räiskinnän ystäville.



CRACKIN' DJ PART 2

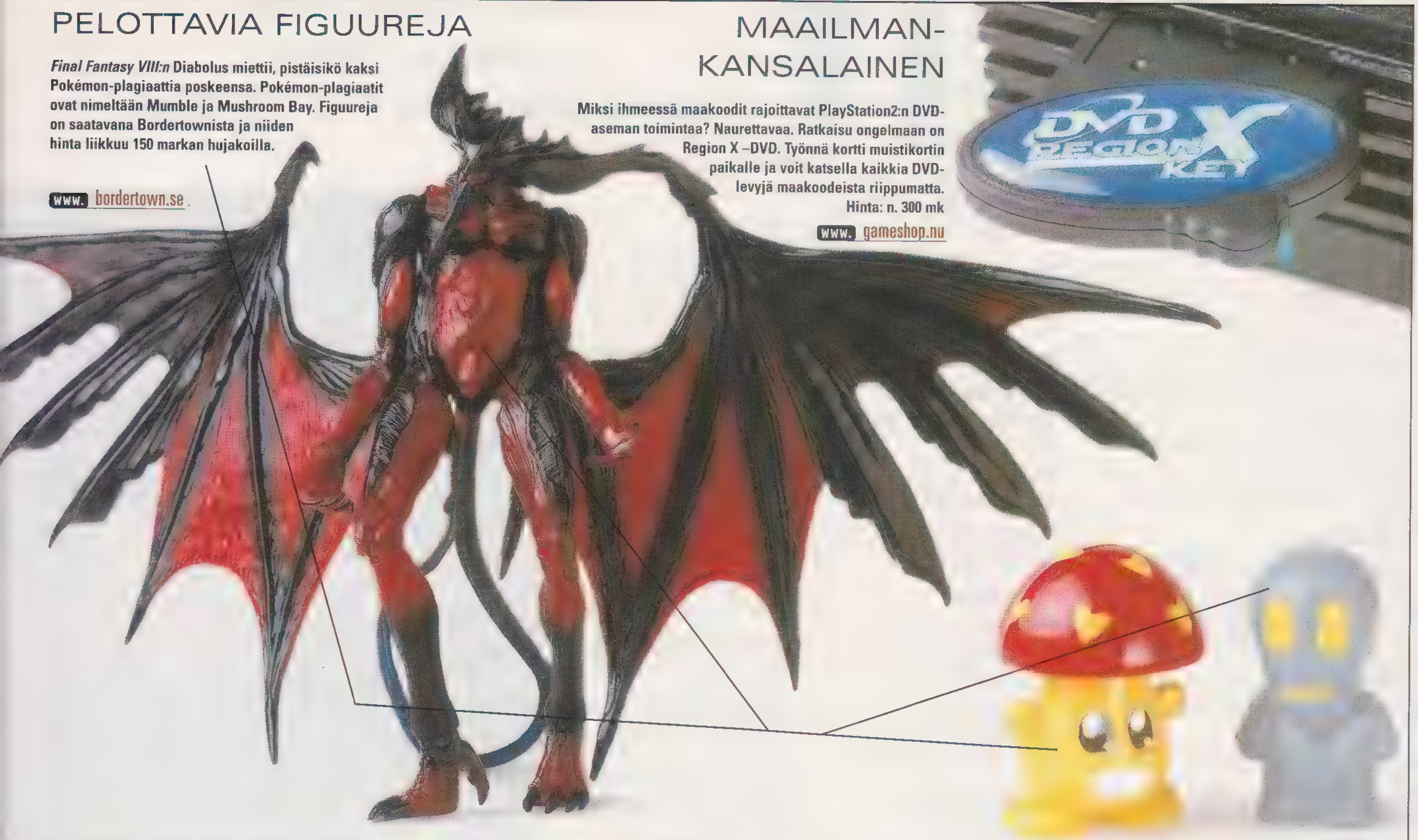
HITMAKER MUSIIKKI

Haluatko olla yhtä rankka kuin DJ Sleepy? Silloin sijoitat rahasi kahteen Technics 1210:aan ja hyvään Numark-mikseriin etkä hakkaa rahojasi Hitmakerin *Crackin' DJ Part 2:een*. Peli on ihan hyvä, mutta ammattitaitoista DJ:tä se ei sinusta kouli. *Crackin' DJ Part 2* sisältää 22 täysin uutta kappaletta, joita pelaajan on miksattava katu-uskottavalla tavalla. Erona originaalipeliin on se, että Hitmaker on ahtanut mukaan kaksi vaihtoehtoista pelitapaa: näitä ovat Tutorial Mode ja Super Mode. Viimeksi mainittu aiheuttaisi jopa moninkertaiselle maailmanmestarille DJ Q-bertille sydämentykytyksiä.

PELOTTAVIA FIGUUREJA

Final Fantasy VIII:n **Diabolus miettii, pistäisikö kaksi Pokémon-plagiaattia poskeensa. Pokémon-plagiaatit ovat nimeltään Mumble ja Mushroom Bay. Figuureja on saatavana Bordertownista ja niiden hinta liikkuu 150 markan hujakoilla.**

WWW. bordertown.se



MAAILMAN-KANSALAINEN

Miksi ihmeessä maakoodit rajoittavat PlayStation2:n DVD-aseman toimintaa? Naurettavaa. Ratkaisu ongelmaan on Region X –DVD. Työnnä kortti muistikortin paikalle ja voit katsella kaikkia DVD-levyjä maakoodeista riippumatta. Hinta: n. 300 mk

WWW. gameshop.nu











GUN SURVIVOR 2

CAPCOM RÄISKINTÄ

Verinen *Resident Evil* -sarja täyttää viisi vuotta ja merkkipäivän kunniaksi markkinoille ilmestyy muutamia aihepiiriin tavalla tai toisella liittyviä pelejä. Nämä pelit olisi periaatteessa pitänyt julkaista jo aikaisemmin, mutta ehkäpä niiden markkina-arvo on suurempi erityisten "merkkipäivien" yhteydessä käytettynä... *Gun Survivor 2* rakentuu suurelta osin *Resident Evil: Code Veronicalle.* Sen päärooleissa ovat luonnollisestikin Claire Redfield ja Steve Burnside. Peliä on paranneltu alkuperäiseen *Gun Survivoriin* nähden – grafiikka on nyt hiotumpaa ja peli kulkee kautta linjan jouheammin. Hyvää työtä, Capcom.

SPIKERS BATTLE

AMUSEMENT VISION MÄTKINTÄ



Amusement Vision on aikaisemmin julkaissut Spike-sarjaan kaksi osaa, *Spike Out: Digital Battle Online* ja *Spike Out: Final Editionin. Slash Outia* ei yleensä lasketa sarjaan kuuluvaksi, vaikka se muistuttaakin em. pelejä hyvin paljon. Kolmas osa, *Spikers Battle,* keskittyy itse yhteenottoihin juonen kustannuksella. Amusement Vision onkin painottanut sitä, että *Spikers Battle* on itsenäinen mätkintäpeli eikä suinkaan originaalipelin jatko-osa.

Spikers Battlen hahmogalleriasta erottuu muutamia uusia kasvoja. Mukana ovat mm. karatetyttö Hikaru, jättimäinen Gorn ja amatsoni Kitty. Taistelut käydään kentillä, joilta löytyvät esineet voi iskeä rikki. Kontrollia ei ole juuri modifioitu, joten kaikki *Spike Outia* pelanneet tuntevat taatusti olonsa kotoisaksi.

VINKIT

konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

KONSOLIPELAAJA / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

NBA STREET
PlayStation2

Vapaa vaatetus
Levysoitin, Levysoitin, Pallo, Pallo

Oikeat puvut
Pallo, Pallo, Levysoitin, Levysoitin

Pelaajien nimet
Pallo, Levysoitin, Kenkä, Kori

Ei toistoja
Levysoitin, Kenkä, Levysoitin, Levysoitin

Joe kesävaatteissa
Levysoitin, Pallo, Pallo, Levysoitin

Joe kevätvaatteissa
Levysoitin, Levysoitin, Pallo, Levysoitin

Joe urheiluvaatteissa
Levysoitin, Kenkä, Pallo, Levysoitin

Räjähtävät korit
Levysoitin, Kenkä, Megafoni, Pallo

ABA-pallo
Pallo, Levysoitin, Levysoitin, Pallo

WNBA-pallo
Pallo, Levysoitin, Kenkä, Pallo

NuFX-pallo
Pallo, Levysoitin, Kori, Pallo

EA Big -pallo
Pallo, Levysoitin, Megafoni, Pallo

Rantapallo
Pallo, Levysoitin, Levysoitin, Kenkä

Lääkepallo
Pallo, Levysoitin, Levysoitin, Kori

Lentopallo
Pallo, Levysoitin, Levysoitin, Megafoni

Jalkapallo
Pallo, Kenkä, Levysoitin, Pallo

Pienet pelaajat
Megafoni, Pallo, Megafoni, Pallo

Suuret päät
Megafoni, Levysoitin, Kenkä, Levysoitin

Pienet päät
Megafoni, Kenkä, Pallo, Kenkä

ABA-sukat
Megafoni, Megafoni, Megafoni, Megafoni

Ei aikarajaa
Megafoni, Megafoni, Pallo, Kori

Vähemmän Gamebreakereita
Levysoitin, Kori, Megafoni, Kenkä

GRAN TURISMO 3: A-SPEC
PlayStation

Gran Turismo 3: A-spec on fantastinen peli, ja autotallillinen nopeita urheiluautoja onkin monen pelaajan kuumin haave. Näillä huijauskonsteilla pystyt toteuttamaan toiveesi nopeammin.

Beginner League

Sunday Cup
Toyota Sprinter Trueno GT-Apex

Clubman Cup
Mazda MX-5 Miata

FF Challenge
ToyotaVitz RS 1.5

FR Challenge
Nissan Silvia K´s 1800cc

MR Challenge
Toyota MR-S S Edition

4 WD Challenge
Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited

Lightweight K Cup
Mini Cooper 1.3i

Stars and Stripes Grand Championship
Chevrolet Camaro SS

Spider/Roadster Cup
Mazda MX-5 Miata 1.8 RS

80´s Sports Car Cup
Mazda Savanna RX7 Infini III

NA Race of NA Sports
Honda CRX Del Sol SiR

Turbo Race of Turbo Sports
Daihatsu Mira TR XX Avanzato R

Tourist Trophy Audi TT Race
Audi TT 1.8T Quattro

Legend of Silver Arrow Mercedes Benz
Mercedes SLK 230 Kompressor

Altezza Race
Toyota Celica SS-II

Vitz Race
Toyota Vitz RS 1.5

Type R Meeting
Acura RSX Type-S

Evolution Meeting
Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR

Beetle Cup
Volkswagen New Beetle RSi

Gran Turismo World Championship
Toyota Celica GT-Four, Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR, Mazda MX-5 Miata, Nissan Skyline GTR Vspec II (R32)

Kultaa kaikilla kierroksilla
Mitsubishi Lancer Evolution V GSR

Amateur League

Japanese Championship
Mazda RX-7 Type RZ, Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR, Mitsubishi FTO GP Version R, Subaru Impreza WRX STi Version VI Wagon

American Championship
Subaru Impreza Sedan WRX STi Version VI, Chevrolet Camaro Race Car, Audi TT 1.8T Quattro, Mazda RX7 Type RS

European Championship
Lotus Elise 190, Nissan GTR V-Spec, Gillet Vertigo, Race Car, Mini Cooper 1.3i

Gran Turismo World Championship
Nissan C-West Razo Silvia, Nissan Z Concept Car, Toyota GT-One Road Car, Mazda RX8

German Touring Car Challenge
Volkswagen Lupo Cup Car, Volkswagen New Beetle Cup Car, Opel Astra Touring Car, RUF 3400S

FF Challenge
Celica TRD Sports M

FR Challenge
Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version

MR Challenge
HOnda NSX Type S Zero

4WD Challenge
Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR

Stars & Stripes Grand Championship
Spoon Sports S2000 Race Car

Boxer Spirit
Subaru Legacy B4 Blitzen

80s Sports Car Cup
Nismo Skyline GT-R-S-tune

NA Race of NA Sports
Mazda RX8

Turbo - Race of Turbo Sports
Mines Lancer Evolution VI GSR



Gran Turismo All-Stars
Mine´s GT-R-N1 V-spec, Raybrig NSX, Ford GT40, Nismo GT-R R-Tune

All Japanese GT Championship
Arta NSX, Denso Supra Race Car, Calsonic Skyline, Locatite Zexel GT-R

Tourist Trophy
Audi S4

Race of Red Emblem
Nismo 400R

Legend of Silver Arrow
Mercedes Benz CLK Touring Car

Altezza Championship Race
Tom's X540 Chaser, Toyota Altezza LM Race Car, Toyota Vitz RS 1.5

Type R Meeting
Honda NSX Type-R, Spoon Sports S2000, Mugen S2000, Honda S2000

Evolution Meeting
Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car

Dream Car Championship
Mitsubishi FTO LM Race Car, Mazda RX-7 LM Race Car, Honda S2000 LM Race Car, Subaru Impreza LM Race Car

Kultaa kaikilla kierroksilla-
Dodge Viper GTS-R Team Oreca

Professional League

British GT Car Cup
Aston Martin Vanquish

Gran Turismo World Championship
Ford GT40 Race Car, Opel Calibra Touring Car, Nissan R390 GT1 Road Car, Jaguar XJ220 Race Car

FF Challenge
Spoon Sports Civic Type R

FR Challenge
Nismo GT-R LM Road Car

MR Challenge
Tommy Kaira ZZII

4WD Challenge
Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype

Spider & Roadster Championship
Shelby Cobra

Boxer Spirit
RUF RGT

NA Race of NA Sports
Pagani Zonda C12S

Turbo Race of Turbo Sports
RUF CTR 2



Gran Turismo All Stars
Nissan R390 GT1 LM Race Car, Dodge Viper GTS-R Concept, Toyota GT-One Race Car, Subaru Impreza Sedan WRX STi

All Japan GT Championship
Nismo Skyline GT-R S-tune, Castrol Mugen NSX, Toyota MR-S Autobacs Apex, Pagani Zonda Race Car

Italian Avant Garde
Pagani Zonda Race Car

Race of Red Emblem
Calsonic Skyline

Vitz Race
Toyota Vitz RS 1.5, Toyota Altezza LM Race Car, Tom's Castrol Supra, Toyota Supra RZ

Elise Trophy
Lotus Elise 190

Clio Trophy
Volkswagen Beetle Cup Racer

TVR Tuscan Challenge
TVR Speed 12, TVR Griffith 500

Dream Car Championship
Toyota GT-One Race Car, Panoz Esperante GTR, FTO LM Race Car, F090/S

Polyphony Digital Cup
Suzuki Escudo Pike's Peak Edition, F094/S, Toyota GT-One Race Car, TVR Speed 12

Like the Wind
Mazda 787B

Formula GT Championship Race
F686/M, F687/S, F688/S, F090/S

Kultaa kaikilla kierroksilla
F686/M

Rally

Rally Challenge
Toyota Celica Rally Car

Tahiti Maze
Ford Escort Rally Car

Smokey Mountain Rally
Ford Focus Rally Car

Rally of Alps
Peugeot 206 Rally Car

Rally Challenge II
Toyota Corolla Rally Car

Tahiti Maze II
Subaru Impreza Rally Car

Smokey Mountain II
Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car

Rally of Alps II
Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype

Super Special Route 5 (Wet)
Citroen Xsara Rally Car

Super Special Stage 5 (Wet II)
Subaru Impreza Rally Car Prototype

Guld i alla lopp
Suzuki Escudo Pikes Peak Version

Endurance

Grand Valley 300
F090/S, Subaru Impreza LM Edition, Nissan 390 GT1 Road Car, Spoon Sports S2000 Race Car

Seattle 100 Miles
F687/S, Nismo GT-R LM Road Car, Panoz Esperante GTR-1, Tommy Kaira ZZ II

Laguna Seca 200 Endurance
Calsonic Skyline, F686/M, F687/S, Toyota Altezza LM Race Car

Passage to Colosseo
Gillet Vertigo Race Car, Lancia Delta HF integrale Rally Car, F688/S, Pagani Zonda Race Car

Trial Mountain Endurance
F094/H, Lister Storm V12 Race Car, Mine's Skyline GT-R

N1 V-spec, Honda S2000 LM Race Car

Special Stage Route 11
Toyota MR-S Autobacs Apex, Arta NSX, F687/S, Nissan C-West Razo Silvia

Roadster Endurance
F688/S, Mazda MX-5 Miata, Mazda MX-5 Miata 1.8 RS, Mazda Miata VR Limited A

Tokyo Route 246
F094/H, Mazda RX7 LM Race Car, Nissan C-West Razo Silvia, Toyota GT-One Road Car

Mistral 78 Laps
F686/M, Mitsubishi FTO LM Race Car, Jaguar XJ220 Road Car, Pagani Zonda Race Car

Super Speedway 150 Miles
Chevrolet Corvette C5R, Tickford Falcon XR8 Race Car, F090/S, Clio Sport Race Car

Kultaa kaikilla kierroksilla
F094/H

AJOKOKEET

B-lisenssi
Mazda MX-5 Miata LS

A-lisenssi
Mazda RX8

IB-lisenssi
Nissan Z Concept Car

IA-lisenssi
Aston Martin Vanquish

S-lisenssi
Dodge Viper GTSR Concept Car

Rally-lisenssi
Subaru Impreza Rally Car Prototype

MUUTA

Selvitä 50 % pelistä
Chevrolet Corvette C5R

Selvitä 75% pelistä
Mazda 787B

Selvitä 100% pelistä
F094/S

Selvitä Simulation Mode
F688/S

Selvitä Time Attack Mode
Panoz Esperante GTR-1

Enemmän Game Breakereita
Levysoitin, Megafoni, Kori, Kenkä

Ei Game Breakereita
Levysoitin, Megafoni, Megafoni, Kenkä

Rajoittamaton turbo
Kenkä, Pallo, Kori, Pallo

Parempi etäisyys
Kenkä, Levysoitin, Kori, Pallo

Huonompi etäisyys
Kenkä, Kenkä, Kori, Pallo

Megadonkki
Kori, Pallo, Levysoitin, Pallo

Power Up
Kori, Levysoitin, Levysoitin, Pallo

Ei donkkeja
Kori, Pallo, Levysoitin, Kenkä

Huonompi puolustus
Kori, Levysoitin, Kenkä, Kori

Poista Alley-Oopsit
Kori, Megafoni, Levysoitin, Kenkä

Poista kakkospisteet
Kori, Kori, Pallo, Kori

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

■ Game Boy Advance

Pelaa Spider-Manina
Paussaa peli. Pidä R pohjassa ja näppäile Ylös, Ylös, Alas, Alas, Vasen, Oikea, Vasen, Oikea, B, A, Start.

Kaikki kentät ja maksimisumma rahaa
Paussaa peli. Pidä R pohjassa ja näppäile B, A, Vasen, Alas, B, Vasen, Ylös, B, Ylös, Vasen, Vasen.

Nollaa kello
Paussaa peli. Pidä R pohjassa ja näppäile Vasen, ylös, Start, Ylös, Oikea.

Ei verta
Paussaa peli. Pidä R pohjassa ja näppäile B, Vasen, Ylös, Alas, Vasen, Start, Start.

Täydellinen fuskuvalikko
Paussaa peli. Pidä R pohjassa ja näppäile B, A, Alas, A, Start, Start, B, A, Oikea, B, Oikea, A, Ylös, Vasen.

Disco Zoom
Paussaa peli. Pidä R pohjassa ja näppäile Vasen, A, Start, A, Oikea, Start, Oikea, Ylös, Start.

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Konsolipelaajan peliasiantuntijoille: Konsolipelaaja / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

MOI KOPEMONIT!
Minulla olisi vişainen kysymys:aikooko Sony todella laskea PlayStation2:n hintaa Euroopassa? Jos aikoo, niin milloinkahan se tapahtuu?
ANTTI

MOI ANTTI!
Samaa mekin toivomme, mutta valitettavasti Sony Computer Entertainment Europen väki on ilmoittanut, että hinta pysyy samana kuluvan vuoden loppuun. PlayStation2:n hinta laskee näillä näkymin vasta Xboxin ja Gamecuben ilmestymisen aikaan, jotta konsoli pystyisi kilpailemaan niiden kanssa.
KOPEMON

MORJENS!
1. Onko Nintendo jo ilmoittanut, mitä *Zelda*-pelejä ilmestyy Gamecubelle?
2. Mikä *Final Fantasy* on teidän mielestänne paras *Final Fantasy VI:n* jälkeen?
3. Mistä *Final Fantasy VI:n* saa helpoimmin ja halvimmalla?
4. Tekeekö Blizzard jatko-osan Starcraftille?
Kiitos hyvästä lehdestä!
JANNE

MORJENS JANNE!
1. Ei.
2. Joko Final Fantasy IV, VII tai IX riippuen siitä, keneltä meistä kysyt.
3. Halvimmalla pääsee ostaessaan Final Fantasy Anthology -importin, mutta Super NES -originaali on parempi ja omaa sitä paitsi enemmän keräilyarvoa.
4. Aivan varmasti. Starcraftin jatko-osa tulee tosin ajankohtaiseksi vasta Warcraft III:n jälkeen.
Kiitos kehuista!
KOPEMON



Toivon mukaan Nintendo 64:n *Yoshi's Story* ilmestyy myös Game Boy Advancelle.

HEI!
Tilasin lehtenne viime kuussa ja minulla on jo nyt paljon kysymyksiä!
1. Tuleeko Game Boy Advancelle tennispelejä?
2. Onko Game Boy Advance myynyt hyvin Japanissa?
3. Tuleeko Gamecubelle ainuttakaan James Bond-peliä?
4. Miksi Sega hylkäsi Dreamcastinsa? Petturit!
5. Kuulin että Game Boy Advancelle ilmestyisi uusi *Yoshi*-peli. Pitääkö paikkansa?
SAMMY

HEI SAMMY!
1. Ei ainakaan ihan heti, mutta *Mario Tennis* toimii toki hyvin Game Boy Advancellakin.
2. Kyllä. GBA myi Japanissa kolmen kuukauden aikana 2.1 miljoonaa kappaletta. Vertailun vuoksi mainittakoon, että PlayStation2 myi puolen vuoden aikana Japanissa 1.1 miljoonaa kappaletta.
3. Se riippuu Electronic Artsista ja MGM:stä, jotka omistavat James Bond -materiaalin oikeudet. Nintendo 64:n *Goldeneyen* menestyksen jälkeen Gamecube-pelikin on tosin hyvinkin mahdollinen.
4. Sega ei olisi mitenkään voinut saada voittoa konsolistaan ja sen peleistä, joten sen tuotanto päätettiin lopettaa.
5. Game Boy Advancelle tuotettiin esittelymielessä käännös Nintendo 64:n *Yoshi's Storysta*. Käännös ei ollut täydellinen eikä ole varmaa, julkaistaanko peliä koskaan.
KOPEMON



Final Fantasy XI perustuu Online-mahdollisuudelle.

MOIKKA TOIMITUS!
Teette tosi hyvää lehteä ja olen siihen vielä tyytyväisempi jos vastaatte kysymyksiini! Voiko *Final Fantasy XI:ta* pelata onlinena?
CLOUD

MOIKKA CLOUD!
***Final Fantasy XI:ta* voi todennäköisesti pelata onlinena. Ominaisuuden puuttuminen merkitsisi sitä, että koko pelin pointti katoaisi. Voit rauhoittaa itseäsi tiedolla siitä, että Final Fantasy XII ei ole onlinepeli.**
TOIMITUS

GRRRR!
Haluaisin saada vastauksia *Resident Evil*-filmiä koskeviin kysymyksiini...
1. Milloin Resident Evil -filmi tulee Suomeen?
2. Seuraako elokuvan käsikirjoitus pelien juonta?
3. Onko Shinji Mikami mukana tuottamassa filmiä?
4. Ovatko päähenkilöt nimeltään Jill, Chris ja Wesker?
SOLIDDEAD

GRRRR VAAN, SOLIDDEAD!
1. *Resident Evil:Ground Zero* saa ensi-iltansa USA:ssa vuoden 2002 kesällä, joten Suomeen se ehtii ensi syksyksi.
2. Ei Yhtäläisyyksiä pelien ja filmin välillä löytyy luonnollisestikin, mutta itse filmi pohjautuu täysin itsenäiseen käsikirjoitukseen.
3. Ei. Filmi hyväksytetään Capcomilla, mutta sen ohjaa *Mortal Kombatista* tunnettu Paul Anderson.
4. Päähenkilön nimi on Alice. Muuta emme tiedä tällä hetkellä.
KOPEMON

MOI!
1. Kuulin että *Killer Instinct 3* olisi työn alla ja että siinä olisi hahmo nimeltä Sabre Wulf. Pitääkö paikkansa?
2. Aikooko Capcom tehdä *Mega Man X6:n* PlayStationille?
3. Onko todennäköistä, että *Mega Man*-sarjaan tulisi seitsemäs osa?
4. Suunnitteleeko Capcom kääntävänsä *Mega Man*-pelejä Game Boy Advancelle, PlayStation2:lle, Gamecubelle tai Xboxille?
JONNA

MOI JONNA!
1. *1. Sabre Wulf* on GBA:n seikkailupeli eikä sillä ole mitään tekemistä Killer Instinctin kanssa. Rare ei osoita enää mitään mielenkiintoa mätkintägenreen.
2. Kyllä.
3. Koska kyseessä on juuri Capcom, olisi sarjan päättyminen todella epätodennäköistä.
4. Valitettavasti ainoa suunniteltu *Mega Man*-käännös on Game Boy Colorin *Mega Man X2*.
KOPEMON


KAUHUN MESTARIT
Ainutlaatuinen haastattelu Silent Hill 2 –tiimin kanssa. Mukana myös *Resident Evil: Code Veronica X:n* suurarvostelu.
Mukana mm. Stuntman ja raportti Nintendo Space Worldista - pysy kuulolla ja tsekkaa marraskuun Konsolipelaaja!


Jääkiekkolehden
legendaarinen
KULTANUMERO
ilmestyy taas syyskuussa!
Ketkä ovat tulevan kauden voittajat ja häviäjät,
parhaat ja surkeimmat,
rikkaimmat ja köyhimmät?
Entä ketkä yllättävät?
Kaikki tulevasta SM-liigasta!
TILAA NIIN TIEDÄT ENSIMMÄISENÄ!
TILAAJAPALVELU
Puh (03) 2251 943
Faksi (03) 2251 955
Sähköposti
asiakaspalvelu@egmont-kustannus.fi
EGMONT KUSTANNUS